GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人



本辑推荐

沉重的鸿毛

《零》系列奇谈

街机产业三十年沉浮录

卷尾特辑

It's me, Mario!

大厨手记

魂归何处 命运之轮

斑斓之书

RPG游戏的3.5种扮演观

特别企划 有心之花 无心之柳

——众小编的2003年度最意外游戏

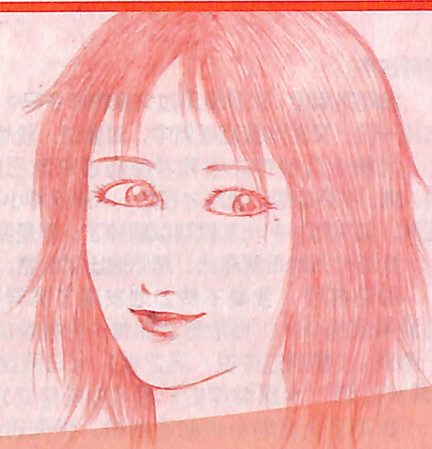
彩京海报欣赏集 本辑赠送




游戏●人
陪伴每位游戏人
XBOX
XBOX

卷首
Beginning Story
Gamer 6

美人 Beauty



文：泰坦

“雨笙的屁，震天地，穿过铁丝网，来到意大利，意大利的国王正在看戏，闻到这股气，很不满意……”一群孩子齐声唱起这首骂人的顺口溜，不一会儿就能看到苏雨笙羞红了脸，一付气不公的样子，看上去她还不晓得为什么这样简单的生理现象会引发伙伴们的嘲笑。大家当然不会惯着她，而是哄笑一番，直到雨笙哭起来找老师去告状为止。

这事发生在八十年代初的河南。那时候我上小学，跟苏雨笙一个班。苏姑娘在我心里曾经是个可怜的女孩儿，她出生时被江湖郎中弄伤了腿，所以左足微跛，父母又不知去向，于是只能跟奶奶一起过清贫日子。后来，我们升入同一所初中。在那以前我并没有注意到苏雨笙是一个小美人，等我开始发育的时候她已经是别人的女朋友了。由于泡不到任何女生，所以那段日子里我对早恋深恶痛绝，以致于放弃了很多可乘之机：她是个好奇的女孩，我是个喜欢卖弄的男孩，所以我教会了她玩电子游戏——不过仅此而已，别的什么都没发生。

后来到了2004年，大年初二。

我走在A城的马路上，回忆着当年的木讷和胆小，满腹悔恨，同时一脸坏笑，心想当时要是发生一些故事就好了，我真是个傻子。我这么想着，一路走到目的地，按响了苏雨笙家里的门铃。

现在苏雨笙已经是一个孩子的母亲了——原谅我这么直白，她嫁了一个富商，不久富商生意做到了美国，随后杳无音信，留下200平方米的房子和一笔财产给她。

我按下门铃的时候心里有点紧张，毕竟要面对一个孩子的妈，这是我第一次面对一个成为孩子的妈的女同学，而我自己什么时候结婚还是没影儿的事儿呢。

我们见面有约在先，苏雨笙打开门的时候没有任何意外，只是对我微微一笑。我本想开口说点什么，但惊诧于她比从前更加秀美的外貌，心脏怦怦跳，张着嘴竟然忘了出声儿。

我们进屋，坐下，苏雨笙又起身倒了龙井茶给我，然后我们开始叙旧。如今我是有交际经验的男人，而她是有婚姻经验的女人，所以我们一谈起来便不再拘谨，天南地北胡侃了一通。从聊天中我得知她现在空闲时还会玩电子游戏，她买了NGC，还拥有GBA SP，说起来应算个NINTENDO FAN。

初中二年级的时候，我曾搞来一台俄罗斯方块+拳击二合一游戏机，上课时凑到后排脸贴着脸教她玩，结果被老师没收了机器还诬蔑我“无耻好色”，惹得全班同学大笑不止。我当时怒极，从课桌里摸出雨笙惟一值钱的硬邦邦的东西砸到了老师头上——凶器是一台只有三个按键的黑色单放机，可以对磁带进行播放、快进和停止这三种操作，拥有一个单声道耳机插孔和一个劣质的扬声器，雨笙拿它来听英语录音带。

老师被我砸得叫了一声，单放机掉在地上摔坏了。接下来发生了这么几件事：老师立刻把我的游戏机也摔了；雨笙流下两行泪（那个单放机是她攒了半年的零花钱才买到的）；当天下午我被停课；第二天下午父亲回家后将我揍了一顿；第二天晚上由于屁股上的伤痛无法久坐，所以我站在饭桌前写了检查；第三天上午父亲带我来学校交了检查，老师不情愿地原谅了我；第三天下午父亲买了一台新的单放机（可以对磁带进行播放、快进、快退和停止这四种操作，且拥有立体声音效）拿来学校送给了雨笙；第三天下午放学的时候我被两个追求雨笙的大男孩挤在男厕所里一顿痛打，还掉了一颗牙齿；第三天晚上父亲找熟人把那两个大男孩抓进派出所蹲了十五天（他们出来以后被学校劝退了）；第四天我的屁股不疼了但是鼻青脸肿又缺牙，老师视而不见；第五天雨笙带来了她的奶奶调制的治伤膏药给我，我哭了……印象中，我当时没有说谢谢，没有对她笑，没有陪她多说两句话，更没有像高年级男生那样拥抱她。

从那时候起，苏雨笙就开始跟各类男生在一起混，我趁着各种空当，间歇向她灌输电子游戏思想。随后，我领悟了现代教育的真谛，成绩扶摇直上，苏雨笙却变得不爱读书；于是我念大学，她被学校抛弃，从高中辍学到今天，她一直在做与背书考试没关系的事情。

在铺满了高档木质地板砖的数十平米的客厅里，苏雨笙品了一口茶，对我说，T君，你这么大了，比从前成熟多了。我违心地默认，然后真诚地对她说：苏小姐，你长得太漂亮了，你怎么可以长得这么漂亮呢？苏雨笙抿嘴一笑，露出两个甜美的酒窝，悠悠道，我很漂亮吗？你这是第一次当面对我说吧。我一想，确实，是第一次，真失败，于是便叹了口气。

苏雨笙还待开口，里屋传来婴儿的啼哭声，她起身道，我去看看孩子，你要来吗？我傻笑两声，说我正想看看呢。

我们来到婴儿的卧室，这里布置了许多毛绒绒的玩具，粉色的墙壁贴满了皮卡丘和马里奥的贴纸，吊灯上垂下丝质悬帘，青竹摇篮静静躺在玩具车中间，充满了温馨童话的气息，像是宫崎骏大师动画中的镜头。

苏雨笙走到摇篮前，拍了拍啼哭的孩子，然后拉开纸尿裤更换，我凑上前去，发现这小家伙原来是个小女孩。

这个胖乎乎的小东西有着透红的脸蛋，大眼睛，双眼皮，小嘴唇可爱地翘起来，好像在等着哺乳。她被妈妈抱起来后四肢乱晃，包在棉衣中像极了出水的小乌龟。

我有心抚摸一下她嫩滑的脸蛋，又怕我粗糙的手指会划伤人家的皮肤。我问苏雨笙，这小家伙多大了？苏雨笙把孩子抱在怀里挑逗了一番，说她刚满周岁。

小女孩嘴里发出不成单词的声响，睁着乌黑的眼睛望着我，身体在妈妈的怀里上下蹿动，突然模糊地叫道：“爸爸！”

我大窘，苏雨笙红着脸责怪女儿：傻丫头，是叔叔，叫叔叔！女孩儿

不再做声。

我问苏雨笙，孩子没见过父亲的样子吗？苏雨笙垂下眼摇摇头，亲了女儿一口，又将她放回摇篮中，对我说，我想她是饿啦！

大概十几秒钟之后我才反应过来自己应该回避一下，忙打圆场道，啊，不好意思，我刚才在想，一般这种小孩子要吃奶到多大啊？苏雨笙说，其实周岁前母乳就可以断掉了，但是我舍不得让女儿吃奶粉。

我连忙夸她母爱慈悲，然后退出了卧室。

回到客厅，我毫不费力地发现了宽屏等离子彩电的所在，电视柜里索尼的DVD播放器上摆着一台橙色的NGC，旁边竖着这么几个游戏：《赛尔达传说　风之杖》、《马里奥聚会4》、《马里奥赛车》、《最终幻想　水晶编年史》和《仙乐传说》。

我花了大概两分钟时间钻研，终究还是没能打开电视柜的玻璃挡板，不由得生出自卑感，才疏学浅啊……于是我大字形躺在了靠背沙发上，等着苏雨笙出来。

过了约摸一盏茶时分，苏雨笙回到玻璃桌前，问我：你猜猜我的女儿叫什么名字？她跟我的姓。

我打趣道：不会是叫苏南山吧。那是我们初中时代一个非常不检点的体育老师的名字，他总是喜欢护卫女生操练双杠，尤其是护卫某些腿脚不方便的女生。苏雨笙大嗔，道：亏我刚刚还说你成熟多了。我忙道歉，想了片刻，还是忍不住打趣道：若是苏姓女子，当取名为小小。

苏小小是古代西湖美女，生于南齐钱塘西泠桥畔，这位同陈圆圆李师师齐名的中国十大名妓之一虽然芳龄十九岁便咯血而死，在纪史上却比苏东坡岳飞的资格还要老些。

苏雨笙呆了片刻，道：你跟我想的一样。

我吃惊得合不拢嘴。

苏雨笙道，我给女儿取名叫苏小小，多半是因为喜欢那首《同心歌》，我现在就会背这一首诗：妾乘油壁车，郎跨青骢马，何处结同心，西陵松柏下……

历史上的苏小小，六岁时父亲不幸病故，为了生计，母亲忍辱为妓，四年后身心交瘁，一病不起，临终时将女儿托付给贾姨妈并赠与终生积蓄。数年后，苏小小长成一个美丽的少女，本来盼望以诗会友的一首“燕引莺招柳夹途，章台直接到西湖。春花秋月如相访，家住西传妾姓苏”却引来无数达官贵人前来讨欢，苏小小拒绝这些无聊之辈的同时也得罪了许多恶官，随后母亲的积蓄终于花尽，她再无其它生路，便操琴谋生，成为钱塘出名的歌妓。后来苏小小结识了宰相阮道之子阮郁，相惜于才，曾有过一段恋情，而阮郁最终还是迫于压力不能不顾门户之别，弃小小而去。苏雨笙说的那首《同心歌》便是苏小小作给阮郁公子的，然而这“西陵松柏下永结同心”的梦想终究也没能实现。苏小小随后被污吏陷害，冤屈入狱，半年时间里受尽折磨，身染重病，出狱后在一个夏荷盛开的日子里离开了人世。

有学者说死神在苏小小19岁时来访实乃对她最好的安慰，苏小小短暂的一生中只留下对美的追求和对西湖山水的留恋，临终遗言道：小小别无所求，只愿埋骨于西泠，不负我对山水的一片痴情。在苏小小短暂的一生中，负心的男人从来就没有成为她怨恨的对象，她将爱情视为浮云，将男子比作山水，景色永远都在，永远都那么美好，但没人可以永远占有。像苏小小这样不给男人带来任何麻烦和包袱的女子古今少有，也难怪此后的文人墨客大多都有作品来怀念这位小美女，其中以李贺的《苏小小墓》传颂最为广泛：

幽兰露，如啼眼。无物结同心，烟花不堪剪。草如茵，松如盖，风为裳，水为佩。油壁车，夕相待。冷翠烛，劳光彩。西陵下，风吹雨。

据说鲁迅就不服袁子才的印章“钱塘苏小是乡亲”，这自然是题外话了。

我和苏雨笙都陷于沉默，也许在回想同样的历史，回想很久很久以前的那个红颜命薄的女孩子。

后来我开口问苏雨笙，你丈夫离开你去美国，你怪不怪他？

苏雨笙道：我怎么会怪他呢，感激还来不及。他以后做什么是他的自由，至少他给了我一个女儿，还有现在的房子，我还有好朋友，也可以做自己喜欢的事情，我要把小小养大，管着她不要她乱找男朋友。

我笑起来，心里想这个你可未必管得住，你还给女儿取了这么一个色迷迷的名字，唉！

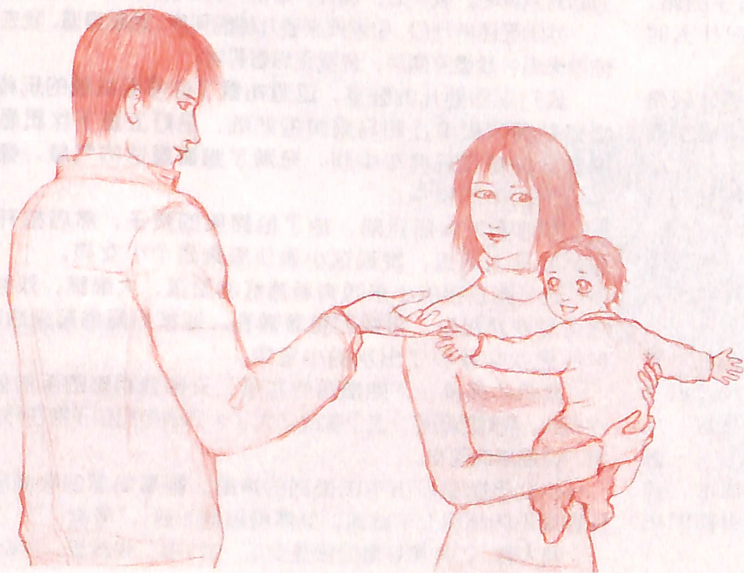
最后谈到电子游戏，我告诉苏雨笙我现在是一家游戏杂志社的编辑，她挺羡慕，说这才叫乐得其所，我不愿在美人面前吐酸水，便答道：可不是么。她说自己并不偏爱游戏，只是有空玩玩，最有趣的游戏是《马里奥聚会4》，每次跟好朋友们一起玩都十分开心。

晚些时候我起身告辞，送了苏雨笙一本杂志和一条KINGSTON DDR400 512MB内存条（她让我捎来的）。她倒忘记了准备礼品，连道不好意思，问我有没有什么想要的，我说这话你早问我十年还差不多，现在我还有什么想要的呢？

苏雨笙大概是被我问得语塞，转身回去拿了三张相片送给我，两张她自己的，还有一张是她抱着女儿的合影。

现在，也许读者会问我，你写这些东西干什么呢？如果非要有个目的，那么在这个情人节里，我想同男性读者中那些“泡不到马子的可怜虫”们共勉（笑）：倘若我们是游客，倘若感情是浮云，是山水，那么它来了是好事，走了也平常，只是错过的景色今后多半无缘重现。

我们能控制的，不是爱情，而是爱好。比如喜欢游戏，绝对自己说了算，想怎么爱就怎么爱——然而游戏毕竟没有思想，或许终究不及美人可爱……



记于 2004年2月14日 情人节



GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

《游戏·人》第六辑

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

文：Hansir

世袭的英雄
——KOEI与"《无双》系列"漫谈

中国历史上的三国时期是整个中国社会发展史上的一个亮点，在这一时期内中国的封建统治以及文化都有相当程度的发展。更为重要的是，从东汉末年至晋朝建立这百年间蕴涵了无数中国文化的精髓，后人更是以这百年历史为题材创作了各式各样的文学体裁以及艺术作品。关于三国的诠释类文献更是数不胜数，清乾隆著有"御批三国"，其中对三国历史有较为客观的注解与批判。此外还有"金批"、"毛批"等经典批注在民间广为流传。上至皇宫贵族下至平民百姓，文人墨客的诗词歌赋，民间艺人的说书唱戏都对三国的故事有透彻而深入的理解，其中的每一个人物都活生生地印在中国人的记忆里。说到"三国"就不得不提到陈寿与罗贯中：前者以正史为主线经过文学加工创作出《三国志》这一史学著作，后者则是通过三国时期的史实记载加上创造角色与合理剧情创作完成了一部经典的章回体小说《三国演义》，两部作品在文学体裁上有着本质的区别。我们通常欣赏到的一些文艺作品往往是以《三国演义》为蓝本的，比如中国传统艺术京剧、曲艺当中的一些曲目，它们将三国故事中的每一个片段以及每个人物的性格演绎得淋漓尽致，观众也早已经接受了《三国演义》中所区别的善恶美丑以及人物的功过是非，只不过其中容入了更多的感情色彩。我们也会津津乐道地提起《三国演义》中的精彩情节，把它作为必修书目之一，可见其在中国人当中的影响以及震撼力。各种艺术形式中表现、歌颂、批判的内容更是多种多样……随着人类物质生活以及精神生活的双重进步，人们往往会追求更高层次的精神享受。哲学中的马斯洛理论解释为：人类最高层次的精神追求即对美的追求。在这一条件下所产生的事物往往带有美的特点。不同于一般的艺术门类，电子游戏带有普遍性与超前性，而这一门类已经慢慢形成了其独特的接受人群，即游戏者。



在20中叶逐渐产生并且发展的电子游戏产业如今已经可以旗帜鲜明地代表一个国家或者一部分人群，它们所体现的文化与内涵足以占据它们所特有的接受群体。日本光荣公司的战略游戏，或者更具体地说成"三国类"游戏在当今的业界当中独树一帜，形成了其独特的风格。在各种形态的电子游戏"近乎完美"表现的同时，KOEI也在不断探索：究竟"三国类"游戏会走向何方？"《无双》系列"是KOEI历史上最成功的三国题材游戏，但是它是否会有较长的生命？辉煌的销售成绩背后隐藏了什么？一切还要从KOEI的发展历史来分析。

一、从KOEI说起

前些日子，正值光荣公司成立25周年，在这个值得纪念的日子里。KOEI公布了这25年来所取得的成绩：截止2003年底，KOEI的资产额已经达到100亿日圆，在世界范围内拥有20多个开发小组与子会社，软件产品遍布亚洲、北美、欧洲等游戏产业最为发达的国家和地区。目前的KOEI以开发PS2游戏软件和PC游戏软件为主要业务，兼做一些书刊发行以及CD产品的行销等，其在日本国内的声望日益增大，在全世界范围内的人气不断攀升。

光荣公司始建于1978年，谁也不会想到当时注册资金仅有几十万日圆的小企业，如今已经发展到了世界知名的游戏制作商。从一个简单的电脑程序开发公司发展到一个拥有自己的商标并且有着诸多招牌作品的集团企业，一个个奇迹的诞生也铭记了KOEI光辉发展历程……公司建立之初主要围绕商用计算机系统开展业务，所制作的产品也多是一些开发成本小而有实际效益的软件，1979年公司制作完成了第一个基于PC平台的"工程辅助"软件。由于年代久远，这套软件的详细资料已经无从考证，但是从那个时候KOEI已经开始尝试开发具有自己独特风格的软件产品并且从一开始就确立了制作理念：生产最为正统的产品，坚决抵制不伦不类的东西产生。那个时候电子游戏产业正处在发展的开端时期，各种各样的游戏充斥着市场并且以很快的速度占据它们各自拥有的消费群体。1981年，也就是公司成立的第三个年头，KOEI开始逐渐转型：从纯粹的计算机软件开发公司转向制作PC游戏的开发商。正是在这一年，KOEI本社第一个娱乐软件诞生了，名为《川中岛之战》的游戏开始在市场上出现。当然，所对应的平台也是当时被称为"高端办公设备"的计算机，虽然当时在日本范围内的用户不多，但这个游戏以最简单的操作和最直观的表现开始引起消费者的注意。也正是从那个时候开始，公司的决策层开始确立了制作战略游戏的大方向。做出这一重大的历史决策原因有二：其一，公司高层认为，在那个时期出现的电子游戏已经形成了较为明显的类型划分。以玩家的角度来看，其实就是操作方式上的区别，游戏者以此来简单地划分一些基本游戏类型：例如ACT，PUZ等等。而在这些游戏类型当中并没有反映历史的、或者说是战争题材的作品，"战略游戏"这一概念也没有形成。光荣正是看中了这一块肥沃的"处女地"，准备全力开发历史题材的战略游戏。其二，KOEI认为在当时的社会条件下，越来越多的同类游戏相互抄袭、仿制，毫无新意可言。制作历史题材的战略游戏既有深厚的文化内涵作为后盾，同时又可以引起广大游戏者的共鸣，在建立起本社自己的游戏系列以后就可以以此逐步占领市场中的圈地。现在看来，KOEI高层当年的决策无疑是高明之极。就这样，以中国四大名著之一《三国演义》为题材的历史战略游戏《三国志》的开发正式始动。以此为标志，KOEI踏上了制作"三国"题材游戏漫长而曲折的道路……

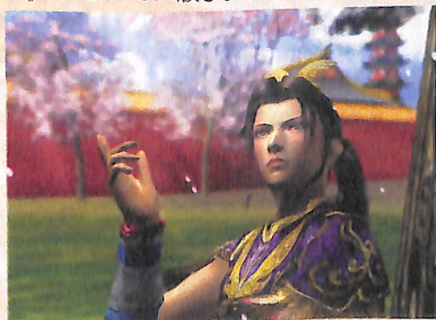
1983年，光荣正式宣布开发基于PC-8001的游戏软件，第一个游戏名叫《Dungeon》，这个游戏虽然在发售之前没有做任何的宣传，但是却得到了比较理想的销售成绩，在年底被权威杂志评选为最具创新意义的游戏。同年10月，KOEI发布了具有历史意义的战略游戏《Nobunaga's Ambition》，中文名《信长的野望》。这是一个比"《勇者斗恶龙》系列"还要"古董"的作品。它在一定意义上对于后来战略游戏的发展有着深远的影响。

1985年光荣公司再接再厉，分别发售了三款重量级作品《信长的野望强化版》、《苍狼与白鹿》和《三国志》。三款作品是清一色的历史战略游戏。而且这个时候，游戏者已经开始认识到这类游戏的存在，并且开始称它们为"SLG"。"《三国志》系列"的第一作终于在这一年正式登场了，这个游戏也成为了光荣在今后20年当中所赖以生存的看家作品之一。《三国

志》发售以后立刻得到了空前的好评，游戏者的反应远比KOEI所预计的热烈，作品的销量一度突破了公司销售的历史记录。这一个使所有游戏者耳目一新的作品进入了当时颇具影响力的《电脑月刊》游戏排行榜，并且名列TOP10。在随后的几年当中KOEI一直奉行着自己所坚持的“正统”原则，把自己品牌的战略游戏做得尽善尽美。无论游戏的剧本，还是历史素材的选定都要经过相当严格的审核以及推敲，对某些不适合在游戏中出现的政治因素或者影响游戏表现的因素加以删节。KOEI襟川社长曾经意味深长地对员工们说：“我们即使是制作游戏也要对得起前辈”。

在公司行销以及运营逐渐成熟的同时，KOEI也赢得了越来越多的支持者。1987年KOEI推出《信长的野望》国际版，其中加入一些全新战略要素和多语言支持功能。这对于KOEI来说具有相当重要的意义。从那一刻开始，KOEI开始走向所有游戏者心中的大舞台。1988年对于光荣来说是最值得纪念的一年，因为在这一年光荣正式宣布进军家用游戏产业，并且着手开发FC平台的游戏软件。这个时候的KOEI在北美地区已经得到了相当高的人气。《三国志》在北美地区的销售也已经展开，虽然初期的销售成绩不太理想。但是这个作品的后劲十足，在发售半年以后仍然保持着每月几万份的增长速度，这在当时的游戏市场中的确难能可贵。KOEI在不断发展自己游戏事业的同时也开始致力于发展唱片业务：1989年先后成立了KOEI MUSIC和TIANJIN KOEI等海外子公司，它们所推广的业务都是围绕着本社推出的战略游戏和一些以历史为题材的书籍、CD制品的销售。在这一年《三国志》和《信长野望》分别被评为“北美最佳战略游戏奖”和“北美最佳电子类策略游戏奖”两项游戏业界最高殊荣。此时KOEI的领导层并没有被取得的一系列荣誉冲昏头脑，因为他们的“野望”还远没有实现。那就是：让全世界玩家都知道并喜欢KOEI的战略游戏。1990年开始，光荣大刀阔斧地进行改革，从人员选拔录用到市场行销方面都是立竿见影，他们首先成立了欧洲KOEI总部，准备在这块拥有世界三分之一游戏迷的土地上大显身手。而后是与法国极具影响力的开发商INFOGRAMS ENTERTAIMENT合作，在欧洲建立自己的产品行销网络。然后逐步将自己在日本国内受欢迎的作品通过这个行销网络推广到欧洲市场。1991年，KOEI旗下又成立了两家全新会社，一个是KOEI AD：负责开发当时增长势头猛烈的SFC主机软件。另一个是KOEI TAIWAN：负责在台湾地区发售公司的旧作，包括《信长野望》和“《三国志》系列”。光荣的名气越来越大，业务处于蓬勃发展的时期，这个时候的光荣已经完成了内部结构的调整，其经营模式与管理体制已经与世界级大企业一般无二。

1994年KOEI的股票在东京第二证交所上市。标志着公司一个全新的开始。也预示着一个“战略游戏帝国”的建立。1995年光荣同时宣布加入PS与SS开发阵营，在次时代主机争雄的年代成为两大阵营中不可缺少的核心厂商。这个时候因为MICROSOFT在PC平台上推出了具有划时代意义的操作系统WINDOWS95，所以出于战略的考虑光荣决定同时开发以WINDOWS95为平台的游戏，最著名的要数当时风靡一时的《大航海时代Ⅱ》WINDOWS95版了。1997年任天堂的NINTENDO64主机发售，光荣也投入到N64软件的开发当中。但是由于NINTENDO实行的少数精英制策略，使得KOEI的很多作品被封杀。不过即便是在最艰苦的时期，光荣仍然坚持走自己的“正统游戏”道路，当他们感觉到游戏产业会遭遇一场空前的震荡时，又再次把目光投向了他们所赖以生存的三国题材。而这次革新的成果却是一部不同于以往风格的3D对战游戏《三国无双》。虽然游戏沿用了《三国演义》的历史素材，但是这个游戏的确是KOEI历史上首次使用3D引擎技术开发出的“对战类”作品，如果以光荣的经验主义标准来衡量这个作品的话，那么《三国无双》只能得到一个及格分数，因为这其中有太多的东西背离了KOEI高层所倡导的“正统”原则。但是出于当时电子游戏理念的更新以及玩家层的转变，这部作品还是在商业化的包装下发售了。游戏的销量验证了光荣“正统”原则的正确性，这多少带有少许的讽刺意味。直到几年以后KOEI在PS2主机上发售《真·三国无双》以后，很多玩家才重新回首这部作品……KOEI的游戏在一定程度上可以说成是“历史学者的游戏”，无论是“《信长的野望》系列”还是“《三国志》系列”都表现了KOEI对于历史的了解与制作的专业性，而开发者的意图是通过《三国无双》来直接体现大众所追求的视觉冲击和新技术所带来的不同于以往的新鲜感。相对于KOEI的其他作品，《三国无双》的确失败了……但是它并没有成为家中枯骨被历史所遗弃，而是作为“《真·三国无双》系列”的雏形被支持KOEI的游戏者所怀念和推崇。





二、关于《真·三国无双》系列

2000年8月3日，正如沉闷天空中的一声惊雷，《真·三国无双》问世了。当时恰逢PS2主机发售后五个月。在主机软件极度匮乏甚至难产的情况下，这部作品就像及时雨一样立刻滋润了贫瘠的软件市场。发售时的火爆程度无法用语言描述。无论在日本、北美还是欧洲市场，这个游戏都能称得上是2000年度最大的赢家。《真·三国无双》仍然以《三国志》为主要题材，与以往不同的是：这部作品的类型并不是光荣所擅长的战略SLG，而是纯粹的ACT游戏。其实当时的游戏市场已经开始逐渐转变，以支持SEGA游戏为代表的“专业玩家层”开始松动，这一点从SS时代就已经表现出来了：虽然当时SEGA还在极力挽救败局，但是其一直以来所形成的陈旧理念最终将其送进了坟墓……在DC平台上发售的《剑锋传奇》也间接证明了这一点：这个作品带有强烈的美式游戏风格和一般动作类游戏所具备的要素，其最突出的特点就是作品追求爽快的操作手感；但是这部作品所暴露出的问题也相当明显，那就是剧情与人物设定方面的粗制滥造和繁复的操作系统，以至于销量上的最终败北。KOEI的高层此时保持着相当清醒的头脑，他们知道这个时候如果推出类似《剑风》这样的软件一定会败得更惨，而且会使自己的路越走越窄。经过十分缜密的市场调研之后，KOEI做出了决定：要做出一部能够代表本社作品风格并且能够吸引一般“非玩家层”的作品。

当时在社内有着激烈的争论，一部分开发人员认为公司应该适应当前软件市场的发展形势，开发出当时最受欢迎的动作冒险类游戏。这样可以在较短的时间内收回所投入的成本甚至赢利。另一部分人则认为要坚持原则，即使开发新项目也不能脱离公司原有的制作风格。《真·三国无双》正是结合了这两种意见之后的产物：以PS格斗游戏《三国无双》的人物为蓝本，其中加入历史中的经典战役并且追求最刺激的临场感和爽快感。就这样，满载KOEI梦想的《真·三国无双》出炉了。在这个软件投入市场的那一刻……整个游戏业界被震惊了，游戏市场沸腾了。在如饥似渴期盼着新游戏到来的游戏者眼中，这个作品足可以使他们认为KOEI的制作水平已经达到SQUARE、NAMCO等比光荣规模大上多少倍的厂商的水准。因为他们眼前出现了以前没有完整概念的游戏作品，并且以美仑美幻的画面呈现给他们。游戏中，玩家可以操纵自己喜爱的三国武将在广阔的游戏

舞台上尽情拼杀，充分体验以一当千的爽快感觉。

也许正是从那个时候开始，"无双族"这一名词出现了……现在看来，《真·三国无双》难免带有"实验品"的味道。游戏开始只能选用9位武将，而且整个游戏中只有区区8个战场而已。在《真·三国无双》当中，动作要素的设计并不十分严谨，有些甚至可以利用BUG将对方BOSS屈死，或有某些BUG导致的死机情况出现。但这些丝毫不影响光荣要表现的大手笔，在宏大的战争场面以及爽快感的操作手感下，游戏者完全醉在其中，根本不会去指责游戏中的细节。原因很简单：他们从没有玩过如此爽快的游戏！KOEI没有想到他们所制作的第一部"尝试性"动作ACT作品竟然获得了意想不到的收益，不但达到了可观的销量，更重要的是在这部游戏推出以后又得到了相当高的人气与数以万计的支持者。在《真·三国无双》如火如荼销售的同时，《真·三国无双2》的期待度也在不断攀升。光荣这个时候仍然保持着比较谨慎的态度，他们认为在同年推出系列的第二作是对广大支持者不负责任的做法，而且反而会带来一些对于系列发展所不利的因素，因此《无双2》的开发进度也放慢了下来……直到一年多以后的2001年9月27日《真·三国无双2》才粉墨登场。这次所带来的震撼的确远远超过了系列第一集。用"质的飞跃"来形容并不过分。玩家所期待的全新要素在《真·三国无双2》中都有体现：武器、道具装备系统的引入大大提高了可玩性。在剧情方面，制作小组W-FORCE更是投入了更多的精力去开发，主要战场的数量大幅提升到23个，其中还不包括一些小版面战场。武器，道具的收集更是使那些有收集癖好的游戏者乐不思蜀，在发售后的将近半年时间中，很多无双迷们平均每天的打机时间都要超过10小时！《真·三国无双2》的销量突破了百万，这在整个游戏业内也要算个绝对的奇迹了。以业界中的规律来看，游戏系列第一作的销量往往决定着后续作品的发展，系列作品在保证品质的情况下会逐步程阶梯状上升。如果单从这个规律来看，《真·三国无双2》完全打破了这一定式！游戏品质在得到了充分的提高后，销量则呈跨越式的非线形增长。《真·三国无双2》也同时证明了一个十分简单的市场规律：能够引起消费者共鸣的产品往往存在普遍性。而这一普遍性所发挥的效力就足以促使消费者掏空腰包。

《真·三国无双2》在世界范围内热卖的同时又引来了支持者对后续作品的浓厚兴趣与热烈期待。KOEI知道，《真·三国无双2》在游戏业所带来的"热效应"不会在短时间内消退。市场规律往往能够引导一个厂商的思想与行为。他们会依照市场规律来判断一个产品在市场中是否成功。《真·三国无双2》的销售成绩也暗示KOEI：在即叫座又叫好的产品诞生以后要保持镇静，以不变应万变的市场策略才是《无双》系列发展的关键所在。就这样，KOEI并没有急于推出系列的第三部作品，而是于2002年



推出了《真·三国无双2》的资料片《猛将传》。其中加入了魏、蜀、吴三国以外的七名武将的无双模式，并且将武器/道具系统更加完善，不但加入了狂热支持者所期待的LV5武器而且填充了全新的剧情。更为重要的是《猛将传》为那些追求刺激与更加爽快的玩家提供了"达人"难度，这个难度最突出的特点就是具有最高的难度。即使是对实力有绝对信心的玩家也要量力而行，在这个模式下，所有对方武将甚至普通杂兵都会以近乎疯狂的攻击将你团团围住，尝试过的玩家一定对这个模式的超强刺激感有着深刻的体会。《猛将传》作为一个资料片而大红大紫，其制作理念就是要把"《真·三国无双2》系列"做得更具专业性，更能体现一个大手笔作品的完美表现。如果说《真·三国无双2》是为大众所带来乐趣与爽快的尤物，那么《猛将传》完全可以被说成是"专业玩家"或者狂热支持者所追求的"圣经"。而《猛将传》的专业性并没有影响其销售成绩，"非玩家"的购买欲望在他们玩过二代以后逐渐增强，这也形成了一种强有力的市场连带效应。游戏开发小组W-FORCE在《猛将传》人气达到顶点的同时陷入了思索……《真·三国无双3》能否将这一奇迹延续下去，这个系列到底变成何等模样才能称为"终极"形态？在一次又一次的市场调查与反馈当中，光荣所做出的决定就是：《真·三国无双3》是系列的最终形态！



《真·三国无双3》终于在一年以后发售了，除了改进二代当中武将性能差距悬殊这一有争议的问题（主要是加入了武器属性组合系统，大大平衡了游戏中武将性能的强弱，斩属性不能再发挥前作一样的无赖作用），更可贵的是三代中加入了武器升级系统，由此改变了前作可以使用"1P2P大法"直接拿到武将最终兵器的不合理设定，使游戏更具挑战意义并使游戏者得到比前两作更为深刻的成就感。有相当一部分无双支持者抱怨《真·三国无双3》的难度偏低，根本无法找到二代的奋战感觉。关于这一点，光荣的解释是："力图在三代当中使玩家体会到真正古代战争的感觉，更加强调战场上的随机应变和与友军配合的整体战略性。"其实早在《真·三国无双3》发售的时候就曾有一场关于是否会有《真·三国无双3 猛将传》存在的争论。很多人认为三代难度的降低代表了厂商制作水平的下降或者出于某种商业因素的考虑将游戏做得更加贴近"非玩家"，如果再次推出《猛将传》就是一种对于支持者不负责的做法。另一种看法认为：以《无双3》的种种表现来看，KOEI似乎保留了一些可以使游戏表现得更完美的要素，所以《真·三国无双3 猛将传》一定会发售。这一争论终于在三代发售半年以后得到了肯定的答案。《真·三国无双3 猛将传》如期推出，而且又再一次吊足了广大支持者的胃口。列传模式的引入的确颇有新意，不但能够体现3代的完整性，而且以另一个侧面反映了厂商要表现角色的鲜明性格。无数的期待无双新作的游戏者已经开始渐渐熟悉KOEI在制作这一系列所表现出的"程式化"运做：每一代作品一定要由《无双》和《猛将传》组成。但其实《真·三国无双3》以及《猛将传》的推出已经证明了"无双帝国"走到了顶峰并且达到了KOEI所期待的"终极"形态，在市场上的表现就是整体销量的下滑以及新作期待度的降低。在将要完成这篇文章的时候，笔者恰好得到了最新资料《真·三国无双》的最后一作，资料片《帝国》将于2004年内推出。官方资料称这个作品将不会再强调爽快的手感，而是加入更多KOEI所擅长的战略要素，这一点的确是很多人没有料到的。《帝国》将会成为《真·三国无双》系列的绝唱，但是整个系列所建立起来的"无双式"游戏模式将会永远在KOEI的历史中

传承下去。无双家族中的新成员《战国无双》蓄势待发，它将会延续《真·三国无双》系列所创造的辉煌……

三、《真·三国无双》与中国文化

光荣对于"三国文化"有着独到的见解。如果有一定日语水平的玩家都可以体会到光荣在"《真·三国无双》系列"上所下的功夫。无论是语言设计还是严谨的台词编写都能体现出这一点。说到这里就不得不提到W-FORCE，这是一个光荣旗下富有朝气的制作小组，目前拥有将近30人的开发团队，专门负责"《真·三国无双》系列"的开发工作。在这个平均年龄不足35岁的开发小组当中，聚集了不少当前游戏业内的精英。特别引人注目的是，在W-FORCE小组中，专门设立了名为"文化审定"职能部门，这一部门的职责就是审定一切在游戏当中出现的有关历史或者文化的内容，另外还承担部分游戏中的剧本以及台词编写任务。一般来说，一个游戏制作小组当中通常会分为企划和制作两大部门，但是KOEI在多年的探索当中已经渐渐形成了一套自己的游戏开发体系。以W-FORCE为例，就是一个不同于一般的游戏开发小组的团队，他们所表现出的个性正是光荣所特有的鲜明风格的体现。在强大历史顾问团的支持下，W-FORCE制作"《真·三国无双》系列"显得游刃有余。

还记得《真·三国无双2》的开场CG吗？其中含有浓郁的中国文化气息。在这段画面中溶入了许多传统艺术精髓。例如一开始出场的京剧演员有"亮相"的动作，服装的设计完全按照中国京剧舞台上"武生"的扮相而描绘，对人物的表情刻画得细致入微。在音乐方面，虽然没有表现出太多的中国特色，但是从始至终却与画面紧密的联系在一起，表现出一种雄浑壮阔的历史场面，这对刺激游戏者的情绪起着相当大的作用。在游戏中，无论是游戏功能菜单还是人物选择画面都体现了与游戏主题十分贴近的风格，使游戏者能够在这种渲染出的效果中进行操作并且达到"入戏"状态。由于多边形技术的成熟，作品中利用全多边形描绘出的人物活灵活现，仿佛与人们印象中的三国人物一般无二。当然这种感觉是建立在KOEI所搭建的"概念化三国"的基础之上的。也就是说，所有玩过KOEI"三国类"游戏的玩家同样会认可《真·三国无双》系列中的人物设定，这一点恐怕是一般厂商不能做到的。游戏中人物的服饰大部分是依照中国传统服装的样式所设计，包括武斗服、铠甲以及君主所穿的服饰等等。整个游戏舞台中各个角色之间的配合以及"演出"效果显得极为出色，虽然个别人物加入了不同程度的夸张和杜撰的成分，但是丝毫不影响整个剧情的表现。可以明显看出是带有包装性质的角色例如张郃、魏延等在整个游戏中的表现尤为活跃，其中加入了许多时尚或者说是前卫的要素，其实这正是KOEI要表现出游戏中平衡的一种手段。在各种人物性格冲突、交织的过程中，这种自然的美感就表现出来了。

一个成功的动作游戏往往是以良好的操作性以及爽快的手感而取胜的，"《真·三国无双》系列"也不例外，在拥有了爽快手感的同时同样注重系统的严密性。当然这种所谓的严密是逐步形成的。在战斗系统上一代到三代的飞跃是显而易见的。KOEI在制作"《真·三国无双》系列"的过程中无疑借鉴了SEGA失败的教训，那就是：游戏做得所谓"专业"只会渐渐失去拥护群体，而不能赢得由一般游戏大众所建立起的庞大市场。比如《飞龙》、《忍》等游戏虽然同样拥有良好的





操作手感和华丽的表演，但是其操作之复杂的确令一般游戏者难以接受，游戏手柄上的所有按键全在操作范围以内，玩家在手忙脚乱之际早已忘记了体会游戏本身所表现的内涵。但"《真·三国无双》系列"所强调的是最直接的爽快，一般的游戏者只需要操作方向键加上两个基本功能键就可以得到完全的爽快感和充分的视觉享受，这就是它所能成功的最基本原因。武将在游戏舞台上的表演完全依照《三国志》作为蓝本，玩家可以亲身体验并且操纵著名的历史事件，游戏当中不但删减了《三国演义》中诸如"草船借箭"、"马跃檀溪"等与史实无关的《演义》杜撰情节，更可以通过玩家的努力达到"改变历史"的效果。这对于游戏者来说又增加了一分乐趣。而武将的"动作表演"明显借鉴了中国武术以及京剧程式化动作，这一点在每一名武将身上都有体现。至刚至猛的招术往往出自力量型武将，他们的动作直接表现出他们威猛的特点。技巧型角色使用的招数可以体现出他们在战场中所表现出的稳健与镇定，而君主级角色挥动兵器的动作往往带有帝王之像，正所谓人物与兵器相得益彰。在人物的刻画上，KOEI既尊重了历史资料又加入了自己原创的成分，在其制作小组细致的描绘下，每一名个性鲜明的武将都可以用十分恰当的词语来形容：赵云的"忠勇"，张飞的"刚猛"，夏侯惇的"神武"，甄姬的"美艳"、周泰的"彪悍"，魏延的"阴霾"，月英的"虔诚"……角色个性的张扬直接体现出KOEI对中国文化的细致研究与其独到见解，在游戏中的体现便是这些活生生的人物！正所谓：艺术化创造角色之于电子游戏。"无双乱舞"这一"标志性"必杀技在游戏当中起着扭转战局的重大作用，"无双"的真正含义就在于此。其实无双的设计理念来源自中国古代武将的演武，也就是说众多武将被召集在一起，各自施展浑身的武艺或者精彩招数赢得围观人的喝彩。这一形式体现在游戏当中的就是威力无比的无双乱舞。光荣对于历史透彻的研究以及抽象思维的运用综合起来就形成了如今《真·三国无双》中精彩而又富于传奇色彩的武功招式。如果没有对中国文化及历史的深刻理解是远远达不到如此境界的。那么我们如今所看到的《真·三国无双》也许就不会是现在这样美妙的"最终形态"，而是一部极其平庸的作品。毋庸质疑，KOEI所设计出的三国角色都带有十分鲜明的个性。无论从人物装束、兵器和台词表现上都能体现出来。当然，人物个性的体现与语言有着直接的关系。前面已经提到了关于W-FORCE小组对于中国历史的透彻研究以及对中国文化的深入理解，他们能够很准确地把握每个角色在游戏中的"戏份"，使他们在这个三国大舞台上并行不悖。在借助了日本最当红声优的配音之后，制作小组显得更有信心：一方面设计适合出场角色表现性格进而突出剧情的台词。另一方面力求打造更为合理的舞台布置以达到最好的表现效果。另外，游戏当中特别设有"事典"，其中对游戏中出现的人物生平有着详细的描述，这恐怕是需要大量的资料堆垒才可以完成的工作。"《真·三国无双》系列"中所创造的角色全部使用脸谱化设计，

也就是游戏中无论时间怎样变化，人物的造型也不会发生改变。这一点也恰恰模仿了中国京剧中的脸谱，在一定程度上甚至是直接的模仿。京剧中的脸谱通过颜色的调配与面部表情的描绘直接表现出人物的性格，角色从上场开始已经被演员定性，例如白脸的曹操代表内心的奸诈，红脸的关羽代表忠义。黑脸的张飞代表勇猛刚烈。在游戏中的表现虽然与京剧脸谱不同，但是却起到了极其类似的作用，那就是人物的造型从一开始就代表了人物的本质！通过服装、武器甚至语言的包装，游戏者可以感受到一个活生生的人物在与之交流。也许这个人物并不像史书上所记载的一样，但是他们从一开始就占据了游戏者的心灵：历史上的角色本该如此！这就是光荣制作功力以及对事物的准确把握所致。



KOEI在“《真·三国无双》系列”上的成功完全可以归结为以下两点：一、对于中国历史以及传统文化的深刻理解。二、对所要表现的内容反复推敲，最终达到完美的状态。“《真·三国无双》系列”所表现出的恢弘气魄与令人叹服的宏大场面已经将动作游戏的概念重新刷洗。人们已经渐渐认识到了新技术为他们所带来的不仅仅是美丽的画面与动听的音乐，而是一种前所未有的新奇感。而游戏当中所表现的深厚内涵又是区别于一般动作游戏最大的特点。在深厚文化基础上所表现出的“时尚化”作品既能够迎合大众的口味又能够在游戏市场中独树一帜确立自己的风格，这样的作品的确难能可贵。消费者的意识也会随着这样的游戏而逐渐转变：在注重娱乐性的同时，他们会更加注重游戏本身所表现的内涵。

这就是光荣，在以前并不为人所知，但是现在却以自己的个性与实力证明：只有被大众认可的东西才是不败的。也许KOEI的名字就是为“三国”而起，他们也因为“《真·三国无双》系列”或者说是“三国类”游戏而感到光荣，因为他们创造了奇迹与辉煌，“《真·三国无双》系列”一定会被载入光辉的电子游戏发展史。

四、无双的世袭：写在《战国无双》发售前

《真·三国无双 帝国》的即将推出也许宣告了《真·三国无双》系列的终结，但是从其中我们也会清楚的意识到“无双时代”还远没有结束。“无双”这个特有名词前面不一定要贯以三国的名字才能大红大紫。《战国无双》的公布令所有无双支持者感到惊讶与兴奋。光荣已经在无形中建立起了庞大的无双体系，而这一体系下所产生的任何作品都会引起全世界无双迷的狂热支持与共鸣。在卖方市场逐渐转向买方市场的今天，一款游戏作品的成败往往取决于个性的张扬外放与制作商本身的运作手段：在无双这一品牌的效应下，KOEI完全可以使每一部新作品都带有极强的个性，这种表现就是KOEI所特有的文化内涵，而具体到作品中，游戏者玩到一部全新的KOEI作品都会感到其“秀于内而形于外”。这就是最直接的个性张扬。近几年来，光荣已经将自己所建立的一套行销手段运用自如，他们知道用什么样的方法才能使“无双”这个游戏品牌长盛不衰，永葆青春。在“《真·三国无双》系列”的接受群体达到饱和状态的同时推出《战国无双》是保持这一体系完整的明智举措。经历了“《真·三国无双》系列”七部作品的摸索与实践，KOEI完全有信心与资本使《战国无双》这个无双家族的新成员焕发活力，进而在市场中保持不败。他们也完全有理由相信：在所有KOEI人的努力下，会有更多的“无双”品牌游戏诞生……

就目前公布的《战国无双》游戏画面与主角造型来看，一些玩家熟悉的日本武将如前田庆次、明智光秀、真田幸村等都会在游戏中出现。除此之外，游戏当中还会加入一些原创角色：如忍者、武士等职业也会在游戏中悉数登场。创造角色是《真·三国无双》系列所保留下来的系统之一，这一系统将会在《战国无双》中得到进一步的强化与改进。游戏者除了可以设计自创武将的造型、服装、兵器等，还可以对武将的动作以及战斗性能进行编辑。这一开放式设计无疑会大大提高游戏的可玩性。关于游戏舞台的设计，《战国无双》将把日本战国时代各大知名战役收录其中，包含本能寺之变、桶狭间之战等等在日本家喻户晓的经典剧情。在战场设计方面，除了有视野开阔的野外战争之外又加入了“分支地图”这一全新系统。当主角进入某个城镇或者具体地点的时候会切换到这一模式，使游戏者每次都能感到不同的乐趣与新鲜感。对于战场细节的描绘，KOEI充分利用了新技术，战场中会依照季节变化出现自然情景的改变，整体画面效果超越“《真·三国无双》系列”，玩家也能欣赏到更为细致的人物刻画，这也使得作品整体的游戏性大幅提升。全新要素的加入以及PS2机能最大限度的利用，这些都成为了《战国无双》取代《真·三国无双》成为“新霸主”的本钱。

其实在《真·三国无双3》推出的同时游戏者已经渐渐感觉到KOEI已经特意安排了一些商业炒作的成分在其中，这一方面是为了更加突出整个无双系列的主题。更重要的则是适应市场的变化，做出能够迎合市场中各层次游戏者的“全能型”作品。从2000年KOEI推出的《决战》等作品中可以看出光荣已经开始转变，就仿佛一个谦恭持重的老者逐渐变成一个朝气前卫的少年，这并不是说光荣有着某种意义上的进步，而是证明KOEI在游戏业界中角色的变换，从一直以来大家所见到的稳健深沉逐渐变化为时尚开放，而其作品中表现的往往是一种不断迈进，顺时代潮流而行的趋势。《战国无双》的出现其实也恰恰说明了光荣在试图将这种趋势延续下去。《战国无双》的主题歌将由日本当红歌星BoA演唱，而为这部游戏所投入的前期宣传更是大手笔。不同于“《真·三国无双》系列”，《战国无双》所标榜的是更高的战略性以及由多任务而组成关卡的全新概念，在保持了爽快手感的同时兼顾战略性与即时性。这种脱胎于一个系列而又凌驾于这个系列的游戏完全拥有占据市场博得喝彩的实力。《战国无双》将会引起又一次游戏狂潮是可以预见的！

也许《真·三国无双》时代即将逝去。“三国”英雄们的表演也即将结束。但是所有KOEI的支持者坚信“无双”这杆大旗一定会顺着时代的风向而飘扬，永远随着电子游戏的发展与时俱进。





传世之书

游戏人

街机产业三十年沉浮录

Arcade 30 years

文：RAIN

编：胜负师

街机产业三十年沉浮录

文：RAIN

你有多久没玩过街机了？

"街机"或者说Arcade，这个曾与家用机同样辉煌的名字，如今却让人感觉如此陌生而遥远。

躲在街机厅角落心惊胆战的日子，将偷偷省下的零花钱换成硬币的兴奋刹那，被街机坚硬的摇杆和按键磨出水泡的双手……那个为游戏魅力而彻底征服的纯真年代早已成为追忆，一起逝去的还有曾经光辉的街机产业。在80年代（指20世纪，下同）和90年代初，街机业无论在规模还是影响力上都可与家用机产业分庭抗礼，街机无论在技术、游戏设计等方面都远远超越家用机的水平，街机飞速的技术革新不断地将游戏产业推向新的高度。然而进入90年代后，随着技术的进步，家用机开始拥有与街机同等级的表现力，游戏软件商的重点也逐渐转向家用机。另一方面，街机游戏以及筐体的制作成本越来越高，街机经营中心出于审慎考虑往往很少购买新的游戏及筐体，游戏销量的不足让开发商不得不推出家用机版以弥补高昂的开发费用，这就造成了街机平台缺乏游戏的独占性，不少玩家往往选择购买家用机版慢慢享受游戏的乐趣。如此的恶性循环逐渐使得街机业陷入如今的尴尬境地。

作为曾经游戏产业的中坚，街机业的日趋式微让人扼腕。从三十多年前诞生之始，业务经营用的街机就是要以最先进的设备带给玩家最高的游戏享受。图层卷轴技术、CD-ROM技术、3D技术，街机业总是不计成本地将当时最尖端的技术应用于游戏之中，他们的出现永远地改变了整个游戏产业。

前奏：AM业的诞生

从本质上讲，街机业是娱乐机械（Amusement Machine）产业的一个支流，无论是运营方式抑或娱乐方式，街机都可说是由早期的机械式娱乐设备产业衍生而成。这种大型娱乐设备的主题公园可以追溯到游乐园的产生历史，在1843年欧洲就出现了以大型游乐设备为主的游乐园，1893年游乐园的概念被搬到了美国，其后的十几年内游乐园在美国蓬勃发展。如今看来游乐园庞大的娱乐设备似乎与街机毫不相关，不过在事实上街机厅的概念确实是由游乐园演变而成。二三十年代期间，随着游乐园的火爆，有人想到了将娱乐设备小型化并开设室内主题公园的概念，这就是最早期的"Game Center"。



▲1931年Bally Mfg生产的第一台弹珠机《Ballyhoo》。

"Game Center"经营的基础就在于投币式娱乐机械。投币式娱乐机械最初的灵感来源是自动售货机，1888年德国人斯托威克根据售货机的原理设计了"自动产蛋机"，只要往里投入硬币，机器就会"产"下一只鸡蛋并且伴有叫声。后来根据同样原理相继出现了投币八音盒、投币影像机等娱乐机械。这种投币式机械以其便利性成为"Game Center"赖以生存的命脉。在早期美国各大"Game Center"主要以各种模拟对抗型投币娱乐机械为主，其中诸如模拟枪战、模拟打靶、模拟篮球等以其有趣的机械结构受到了玩者的喜爱。1940年在美国的各大室内游乐园突然流行起弹珠机游戏，这是早期最流行的投币式娱乐机械，也可说是街机的前身。二战后弹珠机传到了日本，不久后在名古屋就出现了一种叫做"柏青哥"的弹珠机。这就是当今日本AM产业的奠基者。

柏青哥是一种介于弹珠机和老虎机之间的赌博用娱乐设备，玩家用现金购买一大堆的小钢珠，然后将这些钢珠投入机器之内，只要将这些小珠子弹到相同的三个孔中，机器里就会落下大量的钢珠。玩家可以用这些钢珠继续玩，或者拿到兑奖台换礼品。由于根据日本法律游乐中心不得支付现金，为了调动玩家的兴趣，当时的柏青哥店想出了一个间接的方式，玩家可以用钢珠换取有特定记号的礼品，然后到附近的合作经营店兑换现金。这种变相赌博的方式受到了广泛欢迎，以柏青哥为主的娱乐中心开始在日本遍地开花。经过几十年之后，柏青哥产业在日本依然强健，成为日本利润最丰厚的传统产业之一，日本的五大柏青哥制造商都拥有很好的财务状况，其中诸如SAMMY、ARUZE等更是开始向游戏产业渗透。

柏青哥的兴起创造了日本AM业的最初规模，为其后街机业的繁荣创造了条件。由于AM业的规模越来越大，日本成立了该行业的专业协会JAMMA（日本娱乐机械产业协会），并从1963年开始召开专业展会"AM Show"。JAMMA可以说是AM业的CESA，它的成立标志着AM业产业化时代的来临。JAMMA的主要事务有调查业界环境、情报收集、促进国内外业务交流等，此外该机构还有一个重要作用在于技术开发和制定业界标准。例如在街机诞生的早期，业内各种街机基板的连接器规格各不相同，使得街机厅营业者不得不经常更换线路调整系统。后来JAMMA制定了"JAMMA VIDEO"的标准规格后大大促进了街机业的健康发展。



序幕：视频游戏降临

1958年，来到长岛马尔沃尼高中学习的戴维·阿尔幸运地获得了学校的格鲁曼奖学金，作为获奖学生的行程之一，学校组织他们参观了纽约的核研究实验室"Brookhaven国家实验室（BNL）"。在这里，戴维见到了影响他一生的神奇装置，一款叫做"Tennis for Two"的示波镜游戏。后来在他的专著《基础电脑游戏》里，这款游戏被定义为视频游戏的始祖。

威廉·海金波森在康纳尔大学学习物理学时就对电子学充满兴趣，他还在物理学系担当技术员。毕业后海金波森进入麻省理工学院放射实验室研究雷达，后来还进入Los Alamos国家实验室参与曼哈顿区工程项目。1948年海金波森进入BNL，1951年成为仪器部门主管。1958年秋季海金波森准备举办一次面向大众的科普展览。与人们印象中只喜欢研究的科学家不同，海金波森是一个十分爱玩的人，对于当时流行的弹珠机也相当着迷。他深知参观者对于单纯的观看出展仪器兴致不高，于是便想出制作一个互动型的设备让人们感受科学的魅力。《Tennis for Two》的概念就这样诞生了。



这款最初的视频游戏是由海金波森和BNL仪器部门的技师罗伯特共同完成的，海金波森制作设计图，罗伯特将其做成实物。三个星期后以示波仪作为显示器的《Tennis for Two》便宣告诞生了。虽然以今天的眼光看来，这个简陋的设备或许还不能称之为游戏机，不过它确实已经具备了视频游戏的基本概念。这一设备有两个类似手柄的操作器，操作器上还有一个摇杆和按键，玩家用摇杆控制球的发射方向，然后按键发射。在示波器上以一条横线代表网球场地，中间的一个垂线代表球网。海金波森还设计了一个复位键，按下这个键小球就会变回到原来的位置。十月份举行的展览会上，新奇有趣的《Tennis for Two》吸引了广大来访者的注意，人们排起了长队争相体验这种新概念的游戏。当时谁也没有想到，他们正在见证视频游戏的诞生。

海金波森发明视频游戏的同时，"Hack"这个词在麻省理工学院开始风靡。所谓的"Hack"就是以精细高明的手段挑战传统想法，当时麻省理工学院叛逆的学生们自称自己为"Hacker"，这就是"黑客"的由来。在MIT一群自称电脑黑客的学生们成立了黑客集团"铁路模型社"，史蒂夫·拉舍尔就是这一社团的成员。1960年迷你计算机的先驱DEC发布了售价高达12万美元的PDP-1型电脑，这台带有CRT显示器的电脑立刻引起了铁路模型社的注意。1961年底史蒂夫决定与社员一道制作一个基于PDP-1型电脑的互动程序。铁路模型社的成员们都非常喜欢科幻小说，他们经常在一起讨论采用特效制作的科幻电影，当史蒂夫准备投入游戏制作时立刻想到了E.E史密斯所描写的宇宙空间大战。于是在1962年最早期的飞行射击游戏《空间大战》(SpaceWar)诞生了。

《空间大战》在互动性上比起《Tennis for Two》又有了大幅提升。这同样是一款二人操作的游戏，玩家用摇杆控制着自己的飞行船躲避对方的导弹，同时还要在燃料耗尽之前将对方击毁。这款游戏在MIT引起了轰动，在学校的年度科技招待会上，人们对这种有趣的电脑程序啧啧称奇。《空间大战》很快在MIT流行开来，不久后有人将这款游戏上传到阿帕网，很快全美各高校都相继出现了《空间大战》的身影。到60年代末，《空间大战》已经成为程序设计者们休闲之余的最佳娱乐。这其中也包括当今视频游戏产业之父诺兰·巴什内尔。

起源篇：街机史上的第一次

第一款 街机游戏

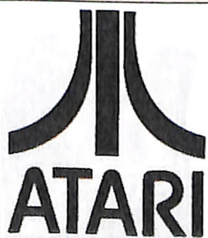
诺兰·巴什内尔是犹他州州立大学电子工程系一名很普通的学生，当《空间大战》在美国各高校流行时，巴什内尔同样对这种新鲜产物十分着迷。巴什内尔可以说是最早期的超级游戏迷，在学校期间他将多数的时间都花在《空间大战》之上。由于《空间大战》是在昂贵的PDP-1上运行的游戏，因此只有在学校的电脑实验室里才可以玩到。当时巴什内尔经常在凌晨1～4点之间偷偷溜进电脑实验室玩《空间大战》。1965年的夏季，22岁的巴什内尔与多数美国大学生一样开始寻找假期兼职。或许是命运的安排，巴什内尔幸运的找到了一家游乐中心的兼职工作。当时真正的街机尚未出现，游乐中心里几乎都是弹珠机和老虎机的天下，当时的美国人对这种具有赌博性质的娱乐机器充满热情，尤其是在假期，游乐中心的生意更是十分兴旺。此时对《空间大战》依然念念不忘的巴什内尔突然想到，如果这种游戏出现在游乐中心一定会受到大批玩家的注意吧！

巴什内尔在游乐中心做得十分出色，毕业后公司老板希望他能留下并且给他经理的职位。不过巴什内尔却希望能够在IT界闯出一番天地。于是在1968年他与女友一道前往硅谷，当上了Ampex公司的工程师，这家公司曾在1957年发明了录像带。在Ampex工作的两年时间里，巴什内尔依然没有放弃他的视频游戏构想。1970年巴什内尔与同事泰德·达布尼一道开始制作街机版的《空间大战》。当时的巴什内尔没有什么积蓄，他的年薪仅有12000美元，他那8000美元的二手房里拥挤不堪。为了制作这款游戏，巴什内尔不得不将自己年幼的女儿暂时搬到姐姐家中，在那间小小的卧室里制作历史上第一款真正的街机。



1971年根据《空间大战》制作的《电脑空间》(Computer Space)诞生了。这款游戏可以说是《空间大战》的完全克隆版本，不过操作方式却有所不同，街机筐体上没有任何摇杆，而仅以按键操作太空船的飞行方向。《电脑空间》后来被游乐机械生产商Nutting Associates看中，并且开始进行街机筐体的量产。可惜《电脑空间》推出后并没有取得成功，原因就是人们觉得以按键操作方向的方式实在是很不方便，此外当时街机的主要受众是酒吧中的玩客和喜欢赌博机的人们，他们对《电脑空间》稍显复杂的操作十分不满。最后《电脑空间》的筐体只卖出了一千多台。

第一家 街机制造商



《电脑空间》的失败让巴什内尔意识到了街机发展的简单化方向，与Nutting Associates商定之下，双方开始准备制作一款操作更加简单的游戏。不过这款游戏还没投入开发，双方就在酬劳分配问题上出现了争端，巴什内尔于是决定开办一家自己的公司。在此之前《电脑空间》的机台上就标着"Designed by Syzygy"，"Syzygy"来自天文用语，象征地球、太阳和月球的朔望排列方式。后来由于这一名称已经被一家屋顶建材公司注册，于是喜欢日本围棋的巴什内尔决定将公司易名为"Atari"，也就是日本围棋中将军的意思。1972年6月27日雅达利正式成立了。雅达利最初的注册资本仅有500美元，这是来自《电脑空间》的微薄收入，由巴什内尔和泰德各出资一半。巴什内尔成立雅达利的目的并非生产街机，而仅仅是设计游戏，然后交由其他厂商生产机台。

"要想成功就要制作一款所有人都会玩的游戏，这款游戏要简单到所有酒吧中酩酊大醉的玩客们也能轻松操作的程度。"为了制作一款能让所有初次接触游戏的人们都能乐在其中的游戏，巴什内尔开始为新公司招募游戏设计师。艾尔·艾尔康（Al Alcorn）成为雅达利的第一名员工。艾尔康加入雅达利后就开始接替巴什内尔的工作，巴什内尔原打算制作一款赛车游戏，不过艾尔康从来都没有过游戏的制作经验，制作赛车游戏似乎比较困难，于是巴什内尔又决定让他制作一款比较简单的网球游戏。为了激励艾尔康的斗志，巴什内尔告诉他说公司已经与通用电气签定了发行协议，虽然这一协议事实上并不存在，不明就里的艾尔康还是因此而奋力工作。巴什内尔对这款游戏提出了相当高的要求，首先就

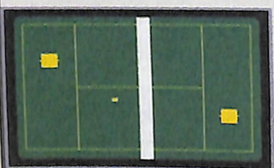


是游戏的音效似乎就已经超越了当时的技术可能性，结果游戏中用拍击打网球时“PONG！”的音效就成了游戏的名称，也成为这款游戏的特色之一。

雅达利做出《PONG！》的原型机后，巴什内尔并没有对这款街机抱有太高期望，只是希望以此为实验品并且尽快制作一款更加“真实”的游戏。为了尽快将《PONG！》脱手，巴什内尔来到芝加哥，希望将游戏的创意卖给大型弹珠机生产商Bally。不过这家公司完全没有意料到街机的发展前景，断然拒绝了巴什内尔。屡屡受挫的创业历程让雅达利的创始人之一泰德·达布尼对视频游戏的前景产生了怀疑，并且将他的一半股份卖给了巴什内尔。好在巴什内尔并未因此而灰心丧气，他决定将这款街机放在太阳谷的一家酒吧“Andy Capps”中，看看人们的反映。几天之后的一个深夜，巴什内尔正在熟睡之时突然电话铃声大作，酒吧老板在电话一头怒气冲冲的大骂：“你那个破东西坏掉了，快点把这个该死的东西拿走！”巴什内尔对此非常纳闷，因为街机的机械结构是很难坏掉的，更何况是在短短的几天之内。为了一探究竟，他当即驱车前往。到了酒吧之后巴什内尔才知道原来是往机器里面投币没有响应了，当他把机器拆开之后，大家都惊讶地发现投币箱已经被1200枚25美分硬币塞满了。

从酒吧回来之后，大受鼓舞的巴什内尔决定自己生产《PONG！》的街机筐体。他租下了一间废弃的室内滚轴溜冰场，并在当地招了一些工人，《PONG！》蓝黄相间的街机筐体开始投入生产。正如巴什内尔预料的一样，《PONG！》在市场上推出后立刻引起了轰动，在一年之内卖出了8500台，到第二年总共卖出了15000台。在当时2000台的销量是衡量一款弹珠机成功与否的标准，能够达到1万台销量就意味着已经在全国取得了全面成功。雅达利从《PONG！》的热卖中尝到了胜利的滋味，这款街机的制造成本仅为500美元，而实际售价高达1200美元。1972年雅达利的净收益达到了320万美元，到1973年这一数字飙升到1100万美元，1975年再次攀升至3300万美元。原本只是小程序员的巴什内尔瞬间成为百万富翁，雅达利谱写了硅谷快速创业神话的第一个篇章。

第一场 版权纠纷案



可以毫不夸张地说，街机业之所以能够成为一个产业直接来源于《PONG！》的成功。1973年，各大娱乐机械制造商纷纷效仿雅达利，开始推出自己的街机。这些公司所推出的街机几乎全都是衍生自《PONG！》，我们也不难从中发现一些熟悉的名字：世嘉、TAITO、Midway，在这一年度这几家老牌娱乐机械制造商都有类似《PONG！》的街机游戏推出，世嘉甚至一连推出了两款《PONG TRON》。这些公司的游戏虽然都有抄袭的嫌疑，不过并没有受到雅达利的控告，反倒是雅达利自己陷入了官司纠纷。1972年5月，也就是雅达利成立之前一个月，Magnavox公司在加州柏林盖姆市展出了世界上第一台电子游戏机“奥德赛”。当时正为Nutting工作的巴什内尔就被派往展会一探究竟。在展会入口，巴什内尔在来访名册上签下了自己的名字，并且在会场上玩了半个小时“奥德赛”上的一款叫做“乒乓”的游戏。原本巴什内尔被派往会场的主要原因是调查“奥德赛”上是否有《电脑空间》之类的游戏，没想到这一插曲竟引起了两年后游戏产业史上第一个版权纠纷案。《PONG！》的创意是否来自《乒乓》没人知道，不过这两款游戏确实非常相似。巴什内尔不得不因此给Magnavox支付70万美元。有趣的是，在1976年“奥德赛”的创造者拉尔夫·贝尔参加了一个展会，在会场他看到了由巴什内尔设计的一个叫做“Touch Me”的掌机游戏，其后在1977年贝尔设计了一款类似的产品“Simon”，同样取得了成功。随之而来的是巴什内尔与贝尔之间的又一场官司。

第一款 彩色游戏

1974～1975年间街机市场进入了无序竞争的混乱状态，两年间市面上出现了57款街机游戏，1976年一年间就有15家公司制作的53款游戏面世。这些游戏中多数都与《PONG！》十分相似，但在这乱流之中也有不少游戏拥有独特个性。在当时诸多的《PONG！》变种游戏之中，有一款至今仍为不少玩家所喜爱。这就是《Breakout》，也就是国内所说的“打砖块”。创造这款游戏的是史蒂夫·乔布斯(steve jobs)。1973年在波特兰大理德学院学习的乔布斯被勒令退学，其后就前往印度参禅修行。回国后乔布斯参加了一个电脑俱乐部，在这里他认识了史蒂夫·沃兹尼亚克(steve wozniak)，在其间他们会面的多数时间里都在玩街机游戏。也是因为对游戏的喜爱，1974年乔布斯加入了雅达利。乔布斯是雅达利的第40名员工，加入雅达利后他被安排到Los Gatos的工厂工作，时薪5美元。不久后巴什内尔给乔布斯下达了游戏开发任务，制作《Breakout》。这款游戏中依然有飞来飞去的小球，不同的是这次不是打网球，而是用小球击打屏幕上方的砖块。《Breakout》是由乔布斯和当时在惠普工作的沃兹尼亚克共同完成的。据说当时巴什内尔答应给乔布斯5000美元的开发费用，后来因为时间太紧乔布斯不得不向老友求助，在这次合作中乔布斯动了歪脑筋，他告诉沃兹尼亚克说公司只给他700美元，并且愿意与他平分。最后《Breakout》的筐体卖出了15000台，而这5000美元的报酬几乎都落入了乔布斯的囊中。不过对于沃兹尼亚克而言，制作《Breakout》获得的电脑编程以及硬件设计经验是用金钱无法衡量的。《Breakout》最重大的意义就在于它是街机历史上第一款彩色的游戏。在游戏推出之后乔布斯和沃兹尼亚克合作编写了该作的电脑版本，并且认识到在制作游戏过程中工具软件的重大意义。不久后乔布斯建议巴什内尔进入电脑制造产业，并且向他展示了苹果电脑的原型。可惜当时巴什内尔正忙于手头上家用机版“PONG”的开发项目，因此对乔布斯的建议没有过多关注。1976年乔布斯离开雅达利，与沃兹尼亚克一道创造了苹果公司，在车库里创造了硅谷的第二个奇迹。



▲史蒂夫·沃兹尼亚克



第一次 技术突破

1974～1975年间涌现的大批竞争对手中虽然不乏世嘉等后来的业界巨鳄，当时在市面上惟一一个可与雅达利相提并论的公司仅有Kee Games。当时雅达利有大批员工投效Kee。1974年Kee Games推出了一款叫做《坦克》的游戏。这部街机最大的特点就是加入了ROM芯片作为图形内存，这也可说是最早的图形芯片，在当时拥有巨大的突破性意义。与《PONG！》相比，拥有ROM芯片的《坦克》可以在屏幕上展示更加复杂的画面。这款游戏成为1974年最受欢迎的街机大作。《坦克》的大成功之后，人们渐渐发现巴什内尔精明的商业手段。Kee Games就是巴什内尔保全自身的一颗棋子。早在弹珠机时代，发行商就开始要求独占开发商所有产品的发行权。雅达利成立后除了自行发行游戏



外也有不少游戏通过发行商代理，为了避免大批游戏版权被发行商取得，巴什内尔秘密设立了一家分公司，这就是表面上作为雅达利竞争者的Kee Games。在《坦克》的巨大成功后，各大发行商都开始抢夺游戏的发行权。不久后巴什内尔出面"收购"了Kee Games，《坦克》的版权也纳入了雅达利旗下。其后雅达利陆续推出了《坦克》的3款续作，其中1977年的《超级坦克》中玩家可以与电脑对战，另外还有一个版本的游戏可以实现8名玩家的对战。



《坦克》发售后不久，雅达利又推出了一款相当具有突破性意义的游戏《Shark Jaws》。这是第一款有可动人物的游戏，游戏中单色的人物虽然构造简单却可以做出各种动作，在当时这是很了不起的创新。《Shark Jaws》是用《坦克》改良型机体制作的游戏，游戏创意来源于环球影业的名片《Jaws》。由于这款游戏在各方面显然是在模仿电影，为了避免版权纠纷，雅达利虚设了一家名为"Horror Games"的游戏公司作为该作的制造商。

第一款　暴力游戏

街机兴起阶段涌出的大批游戏公司如今多数都已消逝，Exidy就是这样一家公司。Exidy的是Excellence in Dynamics的简写，这家公司制作了历史上第一款引起争议的暴力游戏。《死亡竞速2000》(Death Race 2000）是由该公司的量产型游戏制作人豪威尔·艾维设计。《死亡竞速》的灵感来源于一部名为《Roger Corman》的B级电影，原本定名为"步行者"。这款游戏无论是宣传画还是筐体图案都相当的血腥暴力。在游戏中玩家要驾驶汽车追赶屏幕上的小人，并且把他们撞死。游戏推出之后在社会上引起了极大的反响，碰巧当时的主流媒体也一直在报道视频游戏产业对社会造成的冲击，《死亡竞速2000》很不幸的被作为一个反面例子广受批判。最后《死亡竞速200》的街机筐体不得不从市场上撤回，这款游戏的街机筐体总共只生产了500台。虽然存在诸多的负面因素，Exidy还是在次年推出了一款续作《超级死亡追击》。这款游戏中的暴力程度有所下降，因为在游戏中玩家用汽车撞的不是人，而是各种幽灵和骷髅。



第一款　矢量图形游戏



Cinematronics是位于加州艾尔卡洪的一家小型游戏公司，之所以为人所知，是因为这家公司发明了第一款矢量图形游戏。在早期街机游戏一直都是采用光栅图形，所有的图形都有单色的基本显示块构成，由于早期硬件处理机能的限制，屏幕上出现的移动物体都是一些由不多的显示块构成的简单图形。早期街机多数都是《PONG！》之类的球类游戏，在很大程度上就是因为硬件只能处理最简单的高速移动物体。矢量图形的引入让早期街机游戏出现了更为复杂的画面。矢量图形简单的说就是只要确定两个点就能定义一条直线，而用光栅图形则需要确定直线上的每一个点。表现在早期的街机游戏画面中就是出现了更多由线条构成的大型物体。

矢量图形游戏是由Cinematronics公司的拉瑞·罗森素（Larry Rosenthal）发明的。第一款矢量图游戏与1962年MIT的《空间大战》有着几乎一样的名字——《Space Wars》(前者为SpaceWar)。不仅如此这款游戏在概念上也与前者如出一辙。1968年罗森素曾打算报考麻省理工学院，为此他专程前往学校参观，在那里他看到了MIT学生们为之疯狂的《空间大战》。后来罗森素用矢量图形的原理制作了他的第一款街机游戏，并且打算将其卖给街机制造商。罗森素原本打算将《Space Wars》卖给雅达利，不过该公司对《电脑空间》的失败依然记忆犹新，而且罗森素提出的以游戏一半收入作为授权费用的条件也让巴什内尔难以接受。当时Cinematronics公司正在发愁没有一款标新立异的原创作品，看到罗森素颇具创新意义的《Space Wars》之后随即产生了浓厚兴趣，并且答应让罗森素继续持有矢量游戏技术的专利权。《Space Wars》与它的前辈非常相似，游戏中同样是两艘太空船互相射击，不同的是游戏画面更加细腻，在太空中偶尔会有体积相当之大的小行星飘过。游戏中还有各种丰富的选项，太空船速度、星球引力效果等都可以调整，太空船被子弹擦过之后还会表现出受损的效果。这款游戏取得了巨大的成功，在游戏发售后3年内一直保持吃币率的前10名，总销量更是达到3万台，是Cinematronics销量最好的一部街机游戏。

《Space Wars》之后Cinematronics相继推出了多款矢量图形游戏，其中多数取得了成功。由于罗森素与该公司事先有平分销售收入的协议，这些游戏的热销让他拥有了源源不绝的收入。不久后Cinematronics公司的销售代表比尔·克理文便劝说他开办一家自己的公司。1977年罗森素带走了所有的技术专利和硬件资料，在太阳谷开办了一家叫做"矢量线"(VectorBeam)的游戏公司。同年，这家公司推出了历史上第一款真正的主视点赛车游戏《Speed Freak》。虽然在此之前雅达利已经推出了一款叫做《Night Driver》的"主视点"赛车游戏，不过这款游戏的画面实在太简单，仅是以几个小点表示路灯。



《Speed Freak》则不同，这款游戏真正发挥了矢量图形的优势，用各种线条描绘汽车和公路，在路边甚至还有行人和奶牛。汽车在相撞时还会被炸得粉碎。可惜这款颇具突破性意义得游戏并没有取得成功，其街机筐体仅仅卖出了700台。最后Cinematronics以100万美元的价格收购了"矢量线"，取得了矢量图形游戏技术的专利权。

第一个　记分排名系统

对于街机游戏，尤其是飞行射击类游戏，如果没有记分排名系统恐怕就没有那么多的铁杆FANS沉迷其中了。1978年27岁的雅达利工程师莱尔·雷恩斯正在开发一款以宇宙为主题的游戏。当时雅达利正雄心勃勃地策划全息图形游戏，由《PONG！》的制作人艾尔康担当项目主管。《Planet Grab》就是这一项目的重点，在雷恩斯的构想中，这款游戏将会使用3D图形。当然，早期的3D图形与如今根本不是一个概念，仅仅是以简单的图形表现背景的三维空间感。即便如此，雷恩斯的这一构思最后还是宣告流产，不管是多简单的图形，3D背景的概念在当时实在是太过超前了。后来雷恩斯与雅达利的另一名设计师艾德·罗格谈起了自己的设想，两人商谈之间突然想到了曾采用矢量图形技术的《Speed Freak》，发现这种技术正是实现3D空间感的最佳手段。

1979年发售的《小行星》(Asteroids）是一款采用矢量图形技术的游戏。游戏操作简单却又充满刺激，玩家操作着飞船躲避满屏幕的小行星，同时还要发射子弹将小行星击碎，小行星被击中后会变成多个小碎片，一直到玩家将这些碎片都摧毁为止。街机筐体上还有一个时空转移键，当玩家被逼至死角按下该键就会变到另外一个位置，不过却要面临行星突然飞来的危险。由于充满紧张感，《小行星》在当时引起了轰动，与TAITO的《太空侵略者》一道



成为各大街机厅中的当红游戏。

与TAITO的《太空侵略者》相比，《小行星》对街机产业一个突出的贡献就是引入了记分排名系统。以往的游戏中虽然也有分数设定，不过在游戏之后这些分数不会被记下，因此当时人们在玩街机游戏时对分数根本毫不在意。《小行星》最大的特点之一就是其记分排名系统，玩家游戏后可以在Ranking中记下自己的名字缩写，这些分数数据会被保存到街机中。这一系统出现之后大大刺激了玩家向更高分数挑战的决心，也因此培养出大批的游戏高手。业内开始出现最初的关于“电子竞技”的讨论。

第一个 真人语音





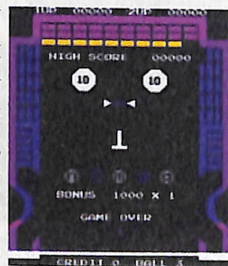
真人语音的引入是街机产业在音效技术上的又一个巨大突破。1980年，因《太空侵略者》而大红大紫的TAITO推出了一款同样以飞行设计为题材的游戏《Stratovox》，游戏目的同样是抵抗外星人入侵，游戏方式也与《太空侵略者》如出一辙，创新之处就在于该作中出现了真人语音。电子合成的真人语音需要占用大量的内存和硬件处理能力，《Stratovox》中的男性语音占用了处理器约1.5Mhz的处理能力，这是街机筐体中Z-80处理器处理能力的一半。游戏中的语音总共有四句：Help me！、Very good、Lucky！以及We'll be back！不过在80年代初，街机中的真人语音一直都是模糊不清，这款游戏中的四句语音同样很难辨认。

同年，芝加哥的一家弹珠机生产商推出了一款语音更加逼真的街机游戏《Berzerk》。这款游戏是由艾兰·麦克内尔设计的，当时他刚刚完成一部新的弹珠机。艾兰原本打算将《Berzerk》设计成一款单色的游戏，不过彩色游戏逐渐成为主流，《Berzerk》几乎已经完成的机体不得不进行整改。《Berzerk》的创意来自英国著名的机器人科幻电视系列剧《Doctor Who》，玩家要在迷宫一样的地方中用激光枪攻击机器人，并且逃到屏幕上方的出口处。游戏采用了National Speech声音处理芯片，为了能够表现更加清晰的真人语音制作组可谓费尽心力，游戏中总共有16个单词构成的四句话，其中每个单词的数码化成本为1000美元。《Berzerk》中的真人语音可以说是早期街机游戏中最清晰的。

《Berzerk》制作完成后马上在芝加哥的一家单身汉酒吧试运行，结果立刻成为最受欢迎的街机游戏。游戏发售后卖出了5万套，是发行公司Stern的最佳成绩。可能读者对Stern这家公司比较陌生，事实上这家公司是早期KONAMI在美国的最主要合作伙伴，曾为KOANMI代理了《大进击》、《超级眼镜蛇》、《猪小弟》等游戏。为了满足热烈的市场需求，Stern买进了一间新的产房，将产量扩大为每日300部。正当这款游戏如日中天之时，一名18岁少年的突然死亡引发了社会对于视频游戏的又一次强烈谴责。1982年4月，Peter Burkowski正在一家街机厅中玩《Berzerk》。当他创造了一个新的高分后兴奋地在屏幕上输入自己的名字缩写，一边转身往另一台街机中投币，结果不小心从椅子上摔倒，突发心脏病而死。1982～1984年间正值美国对游戏产业极力抵制之时，美国的家长们都在抱怨自己的孩子过于沉迷在游戏之中，这在某种程度上也促就了“ATARI SHOCK”。当时这股抵制之风在美国闹得非常猛烈，《时代》杂志、CNN等主流媒体也经常报道视频游戏的负面新闻，情况颇有点类似前些年国内对游戏“电子海洛因”的口诛笔伐。在这种情况下任何有关游戏的负面消息都会被极力炒作，Peter的死虽然说与《Berzerk》没有必然联系，却“顺理成章”地成为人们的又一个“论据”，Stern因此而灰头土脸了很长一段时间。



第一个 虚拟偶像



提起街机，就不能不谈南梦宫。1955年中村雅哉以30万日元成立了中村制作所，专门制作投币式娱乐机械。1974年雅达利由于结构改革准备出售日本分公司，对街机游戏已有耳闻的中村雅哉便前往考察，随即对这个新兴产业产生了无比的兴趣。准备进军视频游戏产业的中村雅哉动用了公司所有的资本，以100万美元收购了雅达利日本分公司，成为日本首批拥有街机生产实力的老牌厂商。1977年中村制作所正式更名为NAMCO，也就是“Nakamura Manufacturing Company”的简写。南梦宫收购雅达利日本分公司后主要从事游戏代工以及本土化，一直都没有自己的原创游戏推出。1979年借鉴TAITO《太空侵略者》制作的《小蜜蜂》(Galaxian)让NAMCO的商标第一次进入人们的视线。而真正让NAMCO成为顶级游戏厂商的是一只叫做“Pac-Man”的黄色小精灵。

《Pac-Man》或者说“吃豆人”，简单地说，就是80年代初的“口袋妖怪”。

1977年，22岁的岩谷徹进入了南梦宫。当时的他没有任何工作经验，惟一的特长就是美术，他希望能够将自己的这一本领应用于柏青哥的设计制造。可是当他到NAMCO之后才知道，这家制造娱乐机械的公司居然并不生产柏青哥。虽然略感失望，岩谷徹还是安慰自己说，可以制作一个结合柏青哥和视频游戏特点的东西。果然在不久后，岩谷徹接到了他的第一项开发任务——制作一款柏青哥题材的街机游戏，这就是NAMCO的第一款原创街机游戏《Gee Bee》。1978年《Gee Bee》发售同时，南梦宫收购了雅达利在加州的分公司，成立了南梦宫美国分公司，《Gee Bee》就是这家公司的第一款产品。

《Gee Bee》发售后并没有取得成功，没过多久TAITO的《太空侵略者》掀起了一股飞行射击类游戏的热潮，《Gee Bee》更是迅速被人们所遗忘。虽然南梦宫也在筹备制作克隆作品《小蜜蜂》，岩谷徹却不打算盲目跟风。不过《太空侵略者》成功后所带动的有关游戏产品价值的探讨给了他很大的启发，有深厚美术功底的岩谷徹于是决定创造一个人见人爱的游戏角色，以开发游戏最大的市场价值。岩谷徹想到的第一个概念就是“食”的主题，其后就自然的想到了“口”这个汉字。一次岩谷徹在比萨饼店吃午餐，他正在考虑用“口”这个字作为新游戏的人物形象，不过又觉得这样的造型没有丝毫亲和力。正在犯难之时岩谷徹拿起比萨饼的一角咬了一口，当他低头盯着缺角的比萨饼时突然发现这样的造型十分可爱，“Pac-Man”就这样在餐桌上诞生了。



在构思“Pac-Man”的同时，南梦宫负责《小蜜蜂》的制作组已经成功地用RGB显示屏制作出真正的彩色游戏。岩谷徹于是准备用鲜艳的色彩带给角色更强的感染力，为了能够吸引更多的女性玩家，岩谷徹

决定使用色调柔和的黄色、粉色、红色以及蓝色。游戏从构思到开发完成总共用去了17个月的时间，在以一两个月为开发周期的当时实属异类。1979年10月10日，这款原定名为《Puck-Man》的游戏在日本上市了。



《Puck-Man》刚上市时表现还算不错，不过与《太空侵略者》相比还存在很大差距，事实上《小蜜蜂》比这款游戏更加成功。没过多久美国的Midway同时看中了《小蜜蜂》和《Puck-Man》，并且从南梦宫处购买了游戏在北美的发行权。为了吸引更多的美国玩家，Midway将《Puck - Man》进行了一定的整改，将街机筐体改成亮黄色，游戏的名字也变成了《Pac-Man》。当时市面上的街机游戏主要以《小行星》、《太空侵略者》之类的飞行设计游戏为主，独树一帜的《Pac-Man》给人以很强的新鲜感。此外在社会上对视频游戏抵制之声不断高涨的当时，《Pac-Man》清新可爱的风格也受到了人们的赞扬，不少的女性和儿童纷纷被吸引到街机厅中。《Pac-Man》在美国发售后取得了所有人都意想不到的巨大成功，当年就创造了10万台的街机史上最高销售记录，其后《Pac-Man》的热潮还向日本回流，最后销量达到30万台。

《Pac-Man》的成功并不局限于视频游戏，正如岩谷辙最初构想的一样，"Pac-Man"成了风靡一时的虚拟偶像，不仅成为各种产品的形象代言，还登上了《时代》杂志的封面。1982年ABC电视台制作了"Pac-Man"的动画系列片，1983年还制作了续篇。1981年3个麻省理工学院的黑客将游戏中的Pac-Man换成了女性版的"MS.Pac-Man"（加了个蝴蝶结并且涂上了口红），后来他们将这一版本的游戏卖给了Midway，1982年《MS.Pac-Man》作为《Pac-Man》的10款续作之一推出了。《MS.Pac-Man》疯狂地卖出了115000套，这一女性版的新形象成为与"Pac-man"一样受欢迎的虚拟偶像。

发展篇：街机游戏的成长轨迹

平台上的乐趣——平台动作游戏



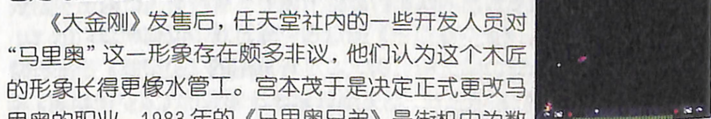
如今习惯用AVG、ACT等单词缩写来区分游戏类型的玩家们对"platform games"恐怕会觉得十分陌生，按照字面翻译，这种游戏类型可以称为"平台游戏"。这里所谓的"平台"与指代家用机的"Console"没有任何联系，所谓的"平台游戏"，或者更为具体的说是"平台动作游戏"所有的玩家肯定都接触过。在早期"平台动作游戏"的典型特征在画面上有好几层的平台，玩家操作着游戏人物在其中上下跳跃，攻击或者躲避敌人。例如《大金刚》、《马里奥兄弟》等就是早期最典型的平台动作游戏。后来随着背景卷轴技术的出现，游戏中固定的背景变成了可移动的卷轴式背景，平台动作游戏的定义因此得以扩展。在这一阶段该类型游戏的代表作是《超级马里奥兄弟》、《索尼克》等。进入3D时代后，随着《马里奥64》3D平台动作游戏的出现，"平台"这一概念已经失去了原有的意义，不过归根结蒂这类型游戏依然属于平台动作游戏。进入80年代末期，平台动作游戏几乎成为家用机的专利，在街机上的这类型游戏几近绝迹，不过从视频游戏的发展历史来看，平台动作游戏的兴起确实是始于街机产业。

在视频游戏的发展早期，游戏几乎是没有背景画面的，当时之所以出现大批以宇宙大战为题材的游戏便是由于这一技术限制。随着硬件性能的不断提高，游戏中逐渐出现了以简单线条表示的背景画面，其中最典型的"背景图"就是用直线构成的迷宫。1980年一家与环球电影公司同名的街机制造商推出了历史上第一款平台动作游戏《Space Panic》。这款游戏与HUDSON的《挖金子》有点相似，主角的武器是一把铲子，他可以用铲子挖坑让外星人落入其中。《Space Panic》虽然颇具创意，不过并没有引起人们的注意。开发商Universal本身是一家多产的公司，不过一直都没有真正的大作推出，最后在1985年宣告破产。

真正将平台动作游戏推向巅峰的是任天堂，更加精确地说，是任天堂首席游戏设计师宫本茂。1977年以花札起家的百年老铺任天堂开始进军视频游戏市场，他们与三菱合作推出了可玩6款游戏的游戏机"Color TV Game 6"。这6款游戏几乎都是模仿雅达利的《PONG！》，尽管如此，这一产品在日本还是十分新鲜的，也因此卖出了100多万台，山内溥决定全面进军视频游戏市场，并且派出女婿荒川实开拓美国市场。同年，25岁的宫本茂在父亲的介绍下进入了任天堂。从金泽市立美术工艺大学毕业的宫本茂是任天堂招募的第一名美工，不过在视频游戏画面还十分粗糙的70年代，这一专业根本派不上用场，宫本茂进入任天堂后的3年时间里一直都没有什么作为。

1980年，TAITO《太空侵略者》大红大紫之时，美国任天堂推出了该公司历史上的第一款街机游戏《Radar Scope》。这款游戏与《太空侵略者》几乎完全一样，不同的是该作用网格的方式构造出颇具三维空间感的视觉效果。可惜与多数的盲目跟风之作一样，《Radar Scope》没有取得成功，首批生产的3000台筐体仅仅卖出了1000台。为了能重新利用剩下的2000台《Radar Scope》筐体，荒川实要求总部派出游戏设计师对这款游戏进行改造。不过当时日本任天堂正有大批新作的开发计划，这一任务就落到了惟一的闲人宫本茂的身上。宫本茂接手后大胆的推翻了《Radar Scope》的原有概念，当时刚参加完玩具模型展的宫本茂构思了一只大猩猩，并且设计了一个圆鼻子的大胡子木匠。由于游戏主题与经典电影《King Kong》十分相似，宫本茂便将游戏取名为《Donkey Kong》，将大胡子木匠取名为"Jumpman"暗示游戏的主要游戏方式。后来美国任天堂方面恶作剧地将"Jumpman"换成了西雅图仓库房东Mario Segali的名字，游戏史上价值最高的角色形象就这样诞生了。

当时任天堂方面对宫本茂的大胆改动十分不满，因为他们所要的是一款《太空侵略者》那样的热门射击游戏，不过宫本茂对这一项目非常执着。1981年初《大金刚》终于上市，当时正值《Pac-Man》最当红之时，飞行射击游戏热潮已经降温，人们对拥有可爱卡通形象的游戏十分喜欢，《大金刚》在美国上市后随即受到了追捧，当年度就在北美卖出了65000台，挽救了正处于困境中的美国任天堂。1982年任天堂推出了续作《大金刚 Jr.》，在这款游戏里马里奥摇身一变成了绑架者，玩家要操作小金刚救回被关在笼子中的大金刚。这款也是马里奥扮演反派的惟一一款游戏。



《大金刚》发售后，任天堂社内的一些开发人员对"马里奥"这一形象存在颇多非议，他们认为这个木匠的形象长得更像水管工。宫本茂于是决定正式更改马里奥的职业。1983年的《马里奥兄弟》是街机中为数不多的二人平台动作游戏，游戏中新加入的"路易"（Luigi）这一名字据说是美国任天堂总部附近的一家比萨饼店店名。《马里奥兄弟》的游戏方式虽然十分有趣，不过在当时并没有引起太大的反响，游戏真正的成功是在移植到FC上之后，其后随着《超级马里奥》的诞生，家用机成了平台动作游戏的乐土。



「精彩飞起来——飞行射击游戏

作为最古老的游戏类型之一，飞行射击游戏一直都是街机的主力。不过在街机诞生的前几年时间里，飞行射击游戏一直都没能逃脱1962年《空间大战》的巢臼，一直到1978年，TAITO的一款《太空侵略者》彻底改变了飞行射击游戏的概念。



TAITO原名太东贸易会社，成立于1953年。这家公司成立之初的主要业务是引进国外创新产品、制作小型贩卖机。1956年太东开始制造大型娱乐机器，1972年公司更名为TAITO，次年搬入东京千代田区平河町的新公司大楼，同时宣布进入视频游戏产业。1973年4月的《Elepong》是TAITO的第一款街机游戏，这是模仿雅达利《PONG！》的一款乒乓球游戏，不过与TAITO早期的游戏一样，《Elepong》并没有引起人们的注意。

1969年，25岁的西角友宏加入了太东贸易，其后的几年里一直从事柏青哥弹珠机的设计。随着TAITO向街机业务的转移，西角友宏也逐渐开始制作游戏。1974年的《Speed Race》是西角友宏的第一款街机游戏。1978年西角友宏正在构思一款坦克大战的游戏，不过当时的硬件机能实在太弱，要实现坦克的转向非常困难。为了解决这一问题，西角友宏曾构思过多种方案，最后还是不得不放弃使用坦克的想法。将坦克换成外星人的想法据说来自西角友宏一个奇怪的梦。在他的梦里，一群日本小学生在圣诞前夜等待圣诞老人的降临，却意外地迎来了一批外星不速之客。为了抵抗外星人，他们用汽车电池和火花塞做了一门激光炮，他们左右移动攻击天空中的外星人。在四轮的攻击失败之后，外星人被赶出了地球。

《太空侵略者》从设计到编程完全由西角友宏一人包办，该作街机基板采用英特尔的八位8080处理器，由双层电路板构成，一层专门处理视频和游戏操作，另一层专门负责音效处理。显示屏采用黑白单色显示，屏幕上涂有红色和绿色胶液，这也是早期模拟彩色游戏的惯用手段。

《太空侵略者》是第一款在日本引起轰动的街机游戏。这款游戏带动的街机热潮甚至引发了日本100日元硬币的短缺现象，后来日本政府将硬币的发行量扩大了4倍。几乎在一夜之间日本各大街机厅成了《太空侵略者》的专区。不久后Midway取得了该作在美国的发行权，游戏在美国发售后同样取得了成功，不仅是街机厅，在各种公众娱乐场所都出现了《太空侵略者》的身影。人们对这款游戏的狂热引起了不少保守派人士的担忧，德州的一个政府机构为了抵制《太空侵略者》甚至将其告上了最高法院。

《太空侵略者》发售后的两年内街机市场上一直都是飞行射击类游戏独步天下，在日本，《太空侵略者》的众多克隆游戏中仅有南梦宫的《小蜜蜂》(Galaxian)可以与之相抗衡。1979年推出的《小蜜蜂》是街机游戏史上的第一款八位彩色游戏，与采用屏幕涂抹彩液的《太空侵略者》相比，《小蜜蜂》艳丽的色彩无疑具有极大的视觉冲击力。《小蜜蜂》在刺激性程度上也超越了《太空侵略者》。在这款游戏中外星人不再是傻傻的呆在屏幕上方，他们有时候会突然向玩家迎面扑来向玩家投掷炸弹。在早期NAMCO还有一款比较著名的飞行射击游戏就是《铁板阵》(Xevious)，1982年发售的这款游戏拥有在当时看来华丽无比的背景卷轴，与当今的纵向飞行射击游戏已经十分接近。负责该作制作的是当时刚加入NAMCO的实习生远藤雅伸。由于该作的原主程序员突然辞职，远藤就毛遂自荐声称自己能够制造出成为街机王者的游戏，这种张狂的个性赢得了中村雅哉的欣赏。最后作为新手的远藤创造出了这款让所有人惊异的游戏。游戏发售后取得了巨大的成功，尤其是之后推出的FC版更是卖出100多万套，让中村雅哉得意洋洋地盖了一座新的公司总部大楼。



在《太空侵略者》创造的纵向飞行射击热潮之中，也有一些游戏设计师不甘于毫无个性地抄袭他人创意，加州大学毕业的尤金·贾维斯就是其中之一，他开创了横向卷轴式飞行射击游戏的先河。70年代中期，贾维斯在大学期间偶然之下发现了学校机房中大型电脑里安装的《空间大战》，从此完全沉迷于视频游戏的世界之中。1976年毕业后贾维斯就进入了雅达利，可惜他接手的工作却是开发弹珠机。两年后贾维斯加入了芝加哥的Williams Electronics，1980年贾维斯受命在"美国娱乐机械运营商贸展"(AMOA)之前制作一款与众不同的街机游戏。



为了能够"与众不同"，贾维斯将当时飞行射击游戏的概念完全颠倒。玩家控制的飞机是完完全全的防御者，主要任务不是攻击敌人，而是躲避满天飞舞的子弹；画面视点也不再是纵向的俯视视点，而是横向的侧面视点。为了体现速度感，带给玩家刺激的感觉，贾维斯还为游戏设计了移动的背景。这在当时是很了不起的创举，因为硬件机能的限制实在是很难实现大面积移动的物体。好在当时的Williams公司研制出高级的16色视频图形处理硬件，为这款游戏中早期卷轴技术的应用提供了硬件支持。这款叫做《防御者》的游戏背景相当简单，仅以起伏的波形线表示山峰，几个小点表示星空，不过随着背景的移动却给人以相当强烈的速度感。这款游戏中还出现了"爆弹"的设定，也就是所谓的"放保险"，游戏中默认有3颗炸弹，可以清除画面中的所有子弹。在1980年《防御者》可以说是与当今飞行射击游戏最为相近的作品，游戏上市后同样取得了巨大的成功，最后卖出了6万台机体。后来该作还推出了雅达利的家用机版，销量高达500多万套。



紧接《防御者》之后最受人关注的横向飞行射击游戏当数KONAMI的《大进击》(Scramble)。1969年上月景正在大阪创立了KONAMI，当时该公司的主营业务是电唱机的租售和维修。1973年KONAMI工业公司正式成立，开始进行娱乐机械的制造。1978年KONAMI用微型电脑组装了该公司的第一台街机，推出了一款名为《Block Game》的游戏。其后相继推出了几款模仿《太空侵略者》的飞行射击游戏。《大进击》在总体上与《防御者》非常相似，不过画面更加漂亮。次年还有一款十分相似的作品《超级眼镜蛇》推出。在这一时期，KONAMI的主要作品除了《青蛙过河》、《猪小弟》等创意型游戏外，多以飞行射击类型为主。当时正在KONAMI担任美工的冈本吉起就是这一类型游戏的爱好者。不过当时KONAMI安排给他的项目却是一款赛车游戏，对此非常不满的冈本吉起不顾后果地偷偷制作起他所钟爱的飞行射击游戏。此事被发现之后冈本吉起差点被辞退，不过当这款名为《时空飞行员》的游戏放在街机厅中实机测试时却大受欢迎，冈本吉起的处女作因此得以保留。冈本吉起在KONAMI总共出过两款游戏，另外一款仍是射击游戏名为《GYRUSS》，虽然也取得了不小的成功，不过后来仍然转到了CAPCOM。冈本吉起加入CAPCOM早期依然以飞行射击类型游戏为主，其代表作"《194X》系列"也是CAPCOM最成功的飞行射击游戏。

KONAMI对飞行射击类游戏最大的贡献自然就是《宇宙巡航机》(Gradius)。《宇宙巡航机》之所以造成轰动主要原因就在于这款游戏中引入了其标志性的火力升级系统。在画面下方有一排表格称为"Power up Gauge"，从第一格的"Speed up"到最后一格的"防护罩"，6个方格各代表了不同的火力。玩家只要击落橙色的敌机、取得胶囊后下方的升级槽就会依次推移。《宇宙巡航



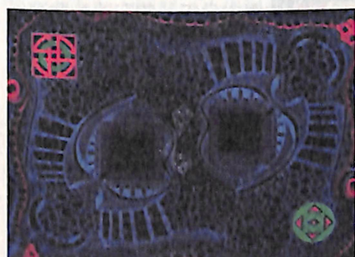
机》对整个街机产业还有一个重大的贡献就是该作中首次使用的“系统基板”。所谓的“系统基板”是指那些仅更换卡带或者ROM即可替换游戏的基板，这种系统基板在后来几乎成为标准配备。不过在《宇宙巡航机》诞生的1985年之前，传统的基板几乎都是软件和硬件一体的，游戏ROM和图象处理芯片、音效处理芯片等是整合在一块的，这就造成了极大的浪费。《宇宙巡航机》推出后以其华丽的画面充满爽快感的游戏方式迅速成为当时最红的飞行射击游戏。1988年2月《宇宙巡航机Ⅱ》在街机展会“AOU大展”上亮相之后立刻成为最受期待的大作。《宇宙巡航机Ⅱ》采用新的系统基板“Twin16 System”，在图形处理能力和速度上是当时最为出色的，表现在游戏中就是满屏华丽的火焰和令人目眩的高速卷轴。该作众望所归地摘下了“Gamest大赏”的“日本最佳街机游戏”和“最佳射击游戏”两项大奖。《宇宙巡航机》主系列至今总共推出过4款作品，此外还衍生出了《沙罗曼蛇》、《极上Q版》两个分支系列，可以说是横向飞行射击类型的最强作品。

飞行射击游戏另外不得不提的公司就是彩京。彩京成立于格斗游戏一统天下的1992年，不过却是一家为飞行射击游戏而生的公司。1993年彩京的处女作《战国ACE》一反以往飞行射击游戏的科幻风格，将舞台设定在日本战国时代。流畅的节奏、独具个性的角色、华丽的打击感让彩京的这款游戏受到了一致好评，在KONAMI《极上Q版沙罗曼蛇2》、《超时空要塞2》等大作的围堵之下仍顺利地夺得了当年度“Gamest大赏”的“最佳射击游戏赏”，随着其后《打击者1945》、《武装飞鸟》等游戏的推出，彩京成了飞行射击游戏的新代名词。不过随着街机业本身的式微，尤其是2D游戏的没落，彩京也逐渐陷入困境。2002年彩京被日本X-nauts收购成为“X-nauts彩京事业部”，其后在2003年日刊《Arcadia》报道说X-nauts将解散彩京事业部，虽然后来被证明纯属谣言，却也在某种程度上反映了彩京所处的尴尬境地。



肉搏的刺激——打斗游戏

清版动作过关游戏



射击游戏（shoot-'em-up）、打斗游戏（beat-'em-up）和体育游戏是街机游戏的三大支柱，世界上第一款视频游戏是体育游戏，第一款电脑游戏是射击游戏，而打斗游戏的出现就没有那么早了。在这里所说的“beat-'em-up”类型游戏是一个概称，大致可以分为格斗游戏和清版动作过关游戏。这种类型游戏之所以出现较晚，不是因为游戏制作人没有想到，而是因为视频游戏发展初期的技术限制。在早期主机硬件只能处理很简单的图形，要表现线条复杂的人体根本不可能，至于人物动作就更无从谈起了。人们一般把1984年Data East的《空手道冠军》（Karate Champ）视为第一款打斗游戏，不过如果将时间再往前推的话，我们会发现在1979年这种类型游戏就已经诞生了。推出第一款打斗游戏的公司就是本文前面提到的“矢量线”，罗森素的矢量图形技术使得打斗游戏的出现成为可能。1979年的《战士》（Warrior）是游戏史上的第一款打斗游戏，更加精确的说，这是一款一对一的武器格斗游戏。《战士》同样采用了矢量图形技术，并且采用了这类型游戏中极为罕见的俯视点。可惜的是当时“矢量线”公司已经陷入困境，《战士》的街机筐体在市面上极为罕见。

真正开创了打斗类型游戏市场的是Technos。1981年三个年轻人离开了一家叫做Data East的小公司，开办了Technos这家手工作坊式的独立游戏制作室。Technos早期的游戏都是交由老东家Data East代理发行，Data East成立于1976年，虽然名气不大却拥有自己健全的行销渠道，不幸的是Data East所代理的游戏一直都没有引起多大反响。Technos成立之初正是《Pac-Man》之类益智游戏流行之时，当时该公司也制作了一些模仿作品。1984年的《空手道冠军》才是该公司推出的第一款完全新概念的游戏。“街霸之父”冈本吉起也曾经承认，《空手道冠军》给了他不少启迪。尽管如此《空手道冠军》与如今的格斗游戏还是有很大差别，这款游戏的街机筐体中仅有摇杆，没有键位设定、没有血槽设定，仅以分数定输赢。或许是因为Data East的名气问题，《空手道冠军》推出后并没有受到人们的注意，倒是一年后KONAMI推出《功夫》时人们才发现先前已经有一款类似的游戏。

人们真正开始认识Technos是从《热血硬派》开始的。1986年5月发售的这款游戏在当时造成了极大的反响，Technos很明智地将游戏群体定位于街机业最大的受众——中学生。游戏讲述一群中学生热血格斗的故事，电单车、暴走族、街头打斗就是游戏的全部，当时这一题材的漫画在日本也十分流行，游戏在街机厅中一出现立刻吸引了广大玩家。当时Technos已经转投TAITO，这家街机大厂的全力支持也是《热血硬派》成功的主要原因。事实上在制作《热血硬派》时Technos已经处于严重的财务危机，这款游戏要是失败几乎就意味着公司的破产。好在《热血硬派》总算成功了，而且其风靡程度远远超过Technos原先的预想，《太空侵略者》之后久久没有大作推出的TAITO因此又一次扬眉吐气。



《热血硬派》的成功开创了动作过关游戏这一全新类型。游戏推出后Technos决定成为任天堂的第三方软件商，并且将这款街机大作移植到FC上，1986年年底FC版《热血物语》即投入制作，同时开发的还有一款针对美国市场的同类作品。《热血硬派》虽然在日本极其成功，不过由于文化风格的炯异，该作在美国推出时并未引起多大注意，《双截龙》就是为打开美国市场而特别制作的清版动作过关游戏。

《双截龙》的灵感据说来源于李小龙的电影《龙争虎斗》，除了游戏的打斗主题外，游戏中还有不少小杂兵的名字直接取自《龙争虎斗》。有趣的是，游戏的日版和国际版在背景故事方面是完全不同的，国际版游戏讲述的是80年代末英雄救美的传统故事，而日版则更具幻想色彩，将时代背景设定在19XX年核战之后的地球。《双截龙》真正制定了其后清版动作过关游戏的标准，与《热血硬派》相比，《双截龙》最大的特点就在于该作支持双人协力战斗，游戏画面也朝着写实化的方向发展。这款游戏发售后在美日两地均取得了极好的销售成绩，尤其是TAITO在美国推出该作后更是引起了轰动，开拓了美国的清版过关类型游戏市场。接连两款游戏的成功让Technos由一家仅有一间小型工作室的开发组一跃成为日本街机业的明星，并且盖起了一座新的办公楼。当年年底Techons在美国成立了American Technos Incorporate。

《双截龙》代表了Technos事业的巅峰，也意味着清版动作过关游戏的兴起。《双截龙》的家用机版本共有13个，其后还有3款街机续作。不过这些作品多数都未能再现原作的辉煌。主要原因就是这时期清版动作过关游戏的市场已经被CAPCOM牢牢抓住。CAPCOM成立于1979年，原名“I.R.M”，在当时是一家电器零售商。后来随着日本游戏市场的繁荣，“I.R.M”



将主业转移到软件销售并更名为CAPCOM，为"CAPSULE"和"COMPUTER"的缩写。除了游戏软件的销售外，CAPCOM还在同年设立了游戏开发部门，并在业内广泛召纳贤才，当时正在KONAMI工作的冈本吉起就在此时加入了CAPCOM。1984年CAPCOM制作了第一款街机游戏《VULGUS》(纵版飞行射击游戏)和《SON SON》(平台动作游戏)。而真正使其受到关注的就是冈本吉起超经典的飞机射击游戏《1942》，次年发售的《荒野大镖客》更加巩固了CAPCOM游戏制作商的形象。随着射击游戏的式微和打斗游戏的兴起，CAPCOM在1987年推出了《街头霸王》，这款游戏虽然极具新意，不过由于诸多原因在当时的影响力还十分有限。1989年冈本吉起将《街头霸王》的格斗游戏特点与《双截龙》的清版动作过关游戏相结合，推出了《快打旋风》顺利地从Technos手中夺下了清版动作过关游戏市场。



《快打旋风》发售之前市面上最流行的街机游戏当数《忍者神龟》，这款游戏在日本反映平平，不过在美国却是街机厅中的至宝。KONAMI设有一个很强的品牌管理部门，在"忍者神龟"相关动漫势头正猛的80年代末这一部门顺利取得了《忍者神龟》的游戏制作权，并且根据原作的特点将其制作为清版动作过关游戏。结果这款游戏的发行率达到了98%，这意味着98%有街机的地方有《忍者神龟》的街机筐体，这一数字超越了《PONG!》、《Pac-Man》以及《大金刚》等元祖级一流大作。《忍者神龟》的热潮一直持续了数年，这几年时间也是打斗游戏的黄金时期。在日本，标志着清版动作过关游戏新时代的是《快打旋风》。1989年底，《快打旋风》的发售让CAPCOM成了这类游戏的代名词。这款游戏在画面上达到了当时的最高水准，其中必杀技的设定颇有格斗游戏的感觉，游戏的操作手感和打击感也十分出色，是一款能真正体现此类游戏发泄快感的作品。《快打旋风》毫无悬念地成为当年度"GAMEST大赏"的最大热门，独得"最佳游戏赏"、"最佳动作游戏赏"和"最佳角色赏"三项大奖。其后CAPCOM趁热打铁推出了《吞食天地》、《名将》、《凯迪拉克与恐龙》(国内有译"恐龙快打")、《圆桌武士》等不朽名作，这些游戏都是街机厅中的常客，不过并不是最耀眼的明星。因为在90年代初，整个街机游戏产业都在格斗游戏的光辉照耀下而再度焕发出迷人的风采。



II 2D格斗游戏

1984年Data East的《空手道冠军》、1985年KONAMI的《功夫》和SNK的《拳击大战》由于都是以现实的拳术类运动为蓝本，因此都被归类为运动类游戏，而《街头霸王》却完全不同，因为游戏中的必杀技是在现实世界中不可能实现的。1987年，人们惊奇的发现街机厅中出现了一款奇怪的街机筐体。初代的《街头霸王》街机筐体与其后的格斗游戏最大的差别就是两个直径宽达12公分的巨型按钮。这两个按钮分别控制拳和脚，在按钮的橡胶皮之下配置了两组"压力感应器"，根据玩家击键的力度感应出轻、中、重3种攻击强度。当时该系统推出后立刻造成了医院骨科的门诊暴增，病因就是剧烈敲击导致的严重淤血。后来CAPCOM不得不放弃这一系统，改为三上三下的六键配置，也就是此后CAPCOM六键操作系的标准配置。

2D格斗游戏的标志性产物"必杀技"在初代的《街头霸王》中是与武林秘笈一样神圣的"隐藏"攻击招式。由于在此之前以特定输入方式使出必杀技的概念从未有过，街机筐体上也没有标出必杀技的操作方法，《街头霸王》面世之初几乎没人知道游戏中还有必杀技的设定。当有人巧合之下使出了威力强大的必杀技后，探索必杀技就成了初代"街霸"迷们的最大乐趣。《街头霸王》中必杀技动作难以实现的原因主要是因为当时的技术限制，因为要识别摇杆的高速运动，在游戏编程和硬件机能上都有相当高的要求。在画面上必须有八九个兆字节的容量，对于RAM的要求也相当之高。因此尽管编程人员极尽所能仍然无法实现理想的效果。为了补偿过低的操作成功率，游戏中的必杀技攻击力非常之高，这也进一步坚定了人们探索必杀技的决心。



除了铁杆迷们探索必杀技的乐趣外，初代《街头霸王》留给人们的乐趣就非常有限了。对普通玩家而言游戏中的必杀技设定形同虚设，玩家可选的角色只有隆和肯，因此玩家中的对战仅限于这两个几乎一样的角色之间。此外游戏糟糕的操作手感和平衡性也大大限制了其流行程度。格斗游戏的兴起注定需要一款更加成熟的作品。

1997年8月，日本一家街机游戏杂志社举办了一次全国性的读者调查，评选街机历史上的50款最佳游戏。这一活动跨时4个月，收集了数十万张选票。结果在《格斗之王97》风头正猛的当时，《街头霸王 II》依然以压倒性优势成为了读者票选的"最佳游戏"。按照媒体和广大FANS的话说，"《街头霸王 II》是一款改变游戏产业的伟大作品"。在市场相对饱和的情况下，街机市场与家用机市场存在某种程度上此消彼长的关系，在家用游戏主机更新换代之时这种关系尤其明显。90年代初正是FC向SFC的过渡之时，玩家的注意力几乎都放在这款拥有与街机一样强悍2D机能的新主机上，而街机市场上由于缺乏新鲜血液开始面临困境。就在广大街机厅经营者为此而愁眉不展之时，1991年3月《街头霸王 II》的降临让整个街机产业焕发了全新的活力。当时在各大街机厅里《街头霸王 II》的机台几乎没有闲置的时候，当时的排队更是街机厅中的一大特色，为了几十秒的游戏时间人们不惜排着长长的队伍苦苦等候。





《街头霸王 II》之所以能够成功地将玩家吸引到街机厅中，主要原因之一就在于游戏出色的操作手感。冈本吉起为了改变前作糟糕的操作感专门组织小组开发了一种特殊的键位和摇杆扫描程序，因此在该作中必杀技的操作极为高速且精确，给人难以名状的爽快手感。街机厅中紧张的对战比赛氛围也是在家中感受不到的。《街头霸王 II》成功之后，市面上开始出现一大批的格斗游戏，除了CAPCOM推出的一批《街头霸王 II》新版本外，各大街机制造商也纷纷推出自己的格斗游戏，其中最引人瞩目的当数SNK。

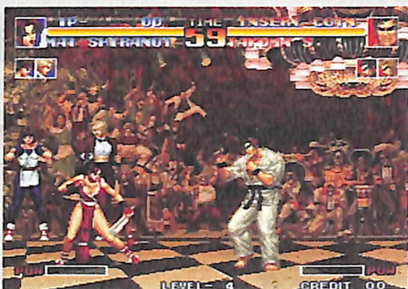
SNK成立于1978年，当时名为"新日本企画"(Shin Nihon Kikaku Inc.)。1979年该公司推出了第一款街机游戏《Ozma Wars》，这是一款采用单色屏幕的飞行射击游戏，当时在市面上非常罕见。80年代初，"新日本企画"相继制作了多款街机游戏，不过一直都未能引起人们的注意。1986年这家公司取其名称缩写正式更名为SNK，并且加入任天堂第三方阵营。《怒》、《P.O.W.》等作品的推出让人们认识了这家擅长制作动作射击游戏的街机制造公司。真正让SNK在街机市场站稳脚跟的是1989年MVS基板的引入。Neo-Geo Multi-Video System是史上最长寿的街机基板之一，这一基板诞生至今已经推出了100多款游戏，目前仍有游戏新作推出。最初版本的MVS基板上有6个子板插槽，也就是说可以插进6款游戏软件，玩家投币之后可以选择其一进入游戏。MVS最大的意义就在于其母板出色的2D绘图能力以及子板超大的卡带容量。从最初的330Mbit一直发展到后来的700Mbit，SNK为此自豪地在开机画面上的显著位置标明"Giga Power"。采用如此大容量卡带制作出的游戏在当时确实拥有足以笑傲群雄的实力。MVS登场之后，SNK并未立即开始在街机市场上迎来好运。1991年SNK推出了第一款格斗游戏《恶狼传说》，当时不少玩家以为《恶狼传说》是一款抄袭《街头霸王 II》的游戏，这事实上是一种误解。《恶狼传说》的开发早在《街霸 II》之前就已经开始，只不过后者更早推出，而且CAPCOM的影响力也远远大于



SNK。在《街头霸王 II》的光芒照耀下，《恶狼传说》虽属原创，却并未取得应有的成功。当SNK另辟蹊径地推出一款全新概念的格斗游戏之后，才迎来了自己辉煌的开始。

1993年之前SNK凭借《恶狼传说》、《龙虎之拳》等格斗游戏给CAPCOM造成了极大压力，不过在1990～1993年的3年时间里，街机市场依然是CAPCOM的天下。一直到1993年SNK的《侍魂》终于击败CAPCOM，夺下了当年的“GAMEST大赏最佳游戏奖”。武器格斗的快感是在普通格斗游戏中无法体验的，用刀砍杀对手时充满撕裂感的音效、独具魅力的人物设定和浓郁的日本时代剧氛围，让这款另类的格斗游戏脱颖而出。主办方甚至为其特别新设了“最佳格斗游戏奖”和“最佳演出奖”，SNK终于实现夙愿击败CAPCOM，夺得当年度“最受欢迎游戏厂商奖”。

到1994年，SNK在格斗游戏市场上已经开始逐渐赶超CAPCOM。与不断推出各种新版《街头霸王 II》的CAPCOM相比，SNK在这一时期显然更有创新意识。在引入了武器类格斗游戏之后，1994年的《格斗之王94》又开创了组队格斗之先河。同一年度虽然有革命性的《VR战士》、《恶魔战士》等的围堵，《格斗之王94》依然获得了“GAMEST大赏最佳游戏奖”。“King of Fighters”的标题早在1991年就出现在《恶狼传说》的美版之中，当然这与“《KOF》系列”并没有直接关系。除了独特的三对三对战系统外，《KOF94》的魅力还在于其充满时尚感觉的角色设计。森气楼的美工实力在业内有口皆碑，其“写实+个性”的人物设计风格是“《KOF》系列”成功的主要原因之一。1995年八神庵在《KOF95》中初次登台便夺得了当年度“GAMEST最佳角色奖”，可以说是90年代街机游戏中最成功的虚拟偶像。



III 3D格斗游戏

当2D格斗游戏热火朝天之时，世嘉正在策划一款将改变街机游戏发展轨迹的格斗游戏巨作，这一项目的负责人就是世嘉首席游戏制作人铃木裕。铃木裕在冈山理科大学电子理学部电子科上大学时，就对当时刚刚出现的3D电脑图形十分着迷，经常自行设计3D建筑模型，并且撰写了一篇3D CG的专业论著作为毕业论文。铃木裕对自己的作品有一种近乎偏执的执着，他认为游戏应当带给玩家一个真实的虚拟世界，为此他经常对作品的各个细微细节不厌其烦地修改直到100%满意为止。这种创作态度让他成为业内最受尊敬的制作人之一。尽管如此，游戏硬件技术的限制却让他无法实现虚拟世界的构想。1983年加入世嘉后，铃木裕一直没有作品推出。1985年世嘉研制出“System 8”2D可动图形的缩放技术，铃木裕开始意识到这一技术的巨大实用性。在3D技术真正应用于视频游戏之前，所谓的3D游戏一直都是以使用缩放技术模拟出的三维空间。开创这一潮流的就是1985年铃木裕的《Hang-On》，为了带给玩家更为逼真的操作感觉，铃木裕还亲自设计了该作摩托车形状的大型体感街机筐体。在游戏画面还是以极其简单2D图形为主的当时，《Hang-On》带给玩家的震撼是巨大的，铃木裕也因此一炮而红。在其后的几年里，随着《Outrun》、《太空哈利》等游戏的推出，铃木裕和他的SEGA-AM2成为业内3D游戏的最强代表。



1992年世嘉与通用电气联合开发的3D硬件技术取得了突破性进展，Model 1街机基板的诞生标志着真正3D游戏时代的来临。在这一基板上制作游戏的任务自然而然地落在了铃木裕肩上。《VR赛车》的诞生意味着街机产业向3D时代的进化，也是世嘉一系列“虚拟”(Virtua)大作的开端。这是一款真正的3D游戏，虽然用到的多边形数不多，也没有材质贴图，却与以往的伪3D游戏存在本质性区别。《VR赛车》的出现让世嘉在与南梦宫的3D技术之争中抢占了先机，不过游戏的销量并未达到应有的水准，世嘉于是准备采用当时最流行的格斗游戏类型，制作一款口碑与销量俱佳的游戏。

1993年世嘉最先登场的3D格斗游戏对应的却不是对应Model 1，而是当时依然作为世嘉主流基板的System 32。这款叫做《Dark Edge》的游戏并非真正意义上的3D游戏，而是用位图的旋转、缩放以及其他特效制作出具有三维空间感的格斗世界，近来在GBA平台上出现的《铁拳》、《致命格斗》等就是采用同一技术。《Dark Edge》中伪3D技术的娴熟应用在当时还是颇具突破性意义的，不过这种技术很快就成为了历史，因为在短短几个月后，一款真正的3D格斗游戏为视频游戏产业带来了一场革命。

或许与当时的2D游戏相比初代的《VR战士》并没有足够漂亮的画面，然而游戏中采用动作捕捉技术制作的流畅而逼真的动作却是2D格斗游戏所无法企及的。这些完全来自现实的动作虽然没有2D格斗游戏的华丽感，却充满多变性和研究价值。全3D的格斗场地也带来2D格斗游戏永远无法实现的真实性。《VR战士》的发售给业界带来极大的震动，尤其是世嘉永远的对手南梦宫。自80年代中期以来，南梦宫一直在与世嘉明争暗斗地比拼3D技术。《VR赛车》推出后，南梦宫更加紧了3D技术的研发力度，1993年推出的《山脊赛车》显然比《VR赛车》出色不少。《VR战士》推出的同时南梦宫正在与SONY联合研制PS的互换街机基板SYSTEM 11，1994年PS发售之前这款与PS同等级的街机基板便已经面世，与Model 1相比SYSTEM 11拥有每秒60帧的画面处理能力并且可以表现复杂的材质贴图。专门为该基板制作的《铁拳》一问世就给人以强大的视觉震撼。与《VR战士》相比，《铁拳》具有更强的表演性，招式更加华丽而刚猛，这或许是游戏名称从《Rave War》改为《铁拳》的原因。



3D格斗游戏这两大支柱出现之时3D技术开发突飞猛进，1994年底《VR战士2》相对于前作的进化就好比《街霸 II》之于初代《街霸》。这款游戏对应世嘉新推出的Model 2基板，拥有更强的多边形演算能力，格斗游戏中第一次出现了真正的3D背景。除了常年霸占日本街机市场吃币率冠军宝座外，《VR战士2》的SS版也是世嘉有史以来销售量最高的一款家用机游戏。次年南梦宫推出的《铁拳2》由于依然对应SYSTEM 11基板因此没有太大的进化之处，不过南梦宫很聪明地为游戏加入了时间功能，每隔两个星期就会有出现一名新的可选BOSS级角色，经常给玩家以惊喜。南梦宫在1995年推出的最具革命性街机游戏当数《魂之利刃》。这款游戏虽然同样采用SYSTEM 11基板，南梦宫却以牺牲画面流畅度（降为30帧）的代价换来更为细致精美的游戏画面，《魂之利刃》虽然没能继承《铁拳》的成功，却也让玩家见识了3D武器格斗游戏的精彩。进入1996年后3D格斗游戏开始逐渐成为业内主流，CAPCOM、SQUARE等也开始进入这一市场，这股3D格斗风下也成就了TECMO这家大打美女牌的厂商。《死或生》是第一款取得世嘉Model 2技术授权的游戏，TECMO为了起到奇兵突起的效果在角色设计上大做文章，不仅设计了几位人见人爱的完美女性，还费劲心思地开发了被戏称为“摇乳”的经典系统。第一次接触该作的玩家们想必都会被游戏中三位女性玩家夸张地晃动着的胸部而“震撼”吧！事实上在当时“摇乳”系统的技术实现难度相当大，不过由于《死或生》的成功TECMO还是故意强化了这一特点，使其成为“《DOA》系列”的特色之一。当然《死或生》能够成长为与《铁拳》和《VR战士》比肩的3D格斗游戏大作还是一定内涵的，打、投、反之间相克的关系也使游戏具备一定的战略性。



STAGE 1 硬件至上时代的终结

自1971年雅达利创造出第一款街机游戏，这种业务用的大型娱乐机械就开始以迅猛的速度发展。1971～1983年间可以说是街机产业发展的第一阶段。与家用机的发展轨迹相似，这一阶段里主要以美国市场为主。以雅达利为代表的美国街机制造商和一些日本游戏厂商共同在美国创造了街机产业的基础架构。其后随着美国视频游戏市场的萧条，街机产业的重镇开始向日本转移。



在街机产业发展的这一最初阶段里，游戏厂商们多数仅关注街机硬件本身，对游戏设计、游戏类型开拓等缺乏认识。往往是某个类型的游戏突然窜红之后，其他厂商纷纷效仿，直至玩家们对这类型游戏彻底厌倦为止。作为游戏产业支柱的游戏制作人在这段时期里一直都没有多高地位。以《太空侵略者》为例，这款街机大作为TAITO创造了5亿美元的收入，而主创人西角友宏得到的报酬仅有几十万日元。

在游戏创意贫乏的背后，街机硬件的更新换代却让人目不暇接。街机产业发展的这一最初阶段里的最高技术产物就是“LaserDiscs”，这是一种类似CD-ROM的大容量光碟存储技术，它的出现原本可以改变街机游戏的发展方向，结果很不幸地成为街机发展第一阶段结束的标志。经历1981年的街机市场和家用机市场的大繁荣之后，在1983年视频游戏市场开始骤然降温，大批急速扩张的街机运营中心纷纷破产，街机制造商人人自危。曾叱咤一时的Williams不得不重操旧业做起了弹珠机。这段时期视频游戏市场的大萧条有着多种复杂的诱因。社会舆论的讨伐之声、政府的抵制、以及市面上泛滥的垃圾游戏造成了著名的“ATARI SHOCK”，街机市场同样没能幸免。

1982年芝加哥举办的AMOA娱乐机械展上，世嘉展出了一款叫做《Astron Belt》的街机游戏。与当时所有街机游戏不同的是，这款游戏中拥有在今天看来依然十分华丽的游戏画面。该作的街机机体采用“LaserDisc”(激光影碟)为存储媒介，游戏采用双层图形结构，除了玩家所控制的飞行器和攻击的子弹外所有画面均是实时播放的影片片断，可以说是一部真正的互动电影。游戏中的影片片断节选自多部影片，其中有1979年东映的太空科幻片，还有经典的《星际之旅2》。在制作组精心的安排下，这些影片片断与游戏本身结合得十分完美，在当时引起了很大的轰动。秘密研制激光影碟游戏技术多年的瑞克·戴尔(Rick Dyer)就是会场中最受震撼的参观者。展会结束之后，瑞克·戴尔和他的AMS公司开始投入疯狂的工作状态，希望在世嘉之前推出世界上第一款激光影碟游戏。



《龙穴历险》(Dragon's Lair)是早期街机游戏中最大手笔的一款，游戏集结了迪斯尼著名制片人唐布卢兹在内的总共70名制作人，耗时4年制作时间。1983年7月1日《龙穴历险》终于赶在对手之前面世。由于激光影碟机的成本十分高昂，《龙穴历险》的街机筐体售价高达4000美元，是当时普通机体的2倍。为此街机厅营业者将每次游戏的费用提高了一倍(50美分)。尽管如此，这款与动画片一样漂亮的游戏在当时还是引起了轰动。游戏发售8个月后就创造了3200万美元的投币收入，其后相关的动画、卡片、玩具等周边产品更是创造了巨大的经济效益。《龙穴历险》成为《Pac-Man》之后游戏产业涌现出的又一颗超级巨星。

《龙穴历险》成功的背后却隐藏着深刻的危机。与普通街机游戏相比，《龙穴历险》的互动性实在太弱。这款游戏的实际概念是一部让玩家控制情节发展的动画短片。玩家的任务就是在适当的时候做出适当的动作决定，根据玩家不同的操作电脑会自动在光碟中读取相应的内容。游戏中共有800个需要玩家做出决断的时刻，按照最长流程完成游戏的时间大概是12分钟，而一般的通关时间只有6分钟。制作组为此制作了总共27分钟的动画、5万张手稿。除了令人难以承受的巨额开发费用外，这种游戏本身的可挖掘潜力也十分有限。互动性的欠缺注定了激光影碟游戏的短暂寿命。一年后投资更为巨大的《Space Ace》推出时，激光影碟游戏已经无法引起人们的兴趣，这款游戏的街机筐体在仓库中大量积压，担任着复兴街机业使命的激光影碟游戏，为街机业硬件至上的时代划上了句号。



STAGE 2 标准化与大型体感游戏

日本或许注定是滋养视频游戏产业的最佳温床。1983年FC诞生之后日本视频游戏市场开始焕发惊人活力，街机市场也开始蓬勃发展。在美国市场的大萧条之后，人们开始认识到“标准化”的重大意义。早期街机产业一直处于无序竞争状态，各大街机制造商各自为政，独力开发各自不同规格的街机硬件。系统基板在当时也并未出现，要更换游戏就要换掉整台机器。这种混乱的状况为街机业的发展造成了极其恶劣的影响，除了硬件商开发成本不断高涨外，街机厅经营业者引入新游戏时不得不慎之又慎，毕竟购买一台新街机的成本实在太高。为了节约制造成本，Data East在1979年发布了最早期的系统基板“Deco Cassette System”(DCS)。正如名称所述，这款基板最大的特点就是采用磁带作为存储媒介，只要换上新的磁带就可以更新游戏。当时磁带的制作成本非常低廉，不过容量也非常小，其后随着软盘的出现使DCS开始没落。Data East总共在DCS上推出30款游戏，其后就在市面上彻底消失了。其后在日本又出现了ROM交换式的系统基板，这种基板的主要特点就是将游戏储存在一颗颗的ROM中，然后插在基板上的相应位置。由于街机游戏的ROM一般都有数十个，在更换游戏时非常不方便，一不小心还将造成ROM针脚的损坏。此外由于各厂商系统基板规格的不同，不同厂商制作的游戏ROM经常无法兼容。随着美国市场的大萧条，日本街机业行会机构JAMMA开始联合各大街机制造商研制标准化的基板规格。1986年JAMMA Video规格的出现受到了绝大多数街机制造商的认可，这是一种标准化子板和母板的系统基板，这一规格的优势在于游戏所有的ROM都集成在一个类似卡带的电路板上，由于采用此规格的街机厂商都生产同一规格的子板，经营者更换游戏时只需换上新的子板。这种架构大大节约了街机制造商和经营者的成本，为1986年之后日本街机市场的健康发展做出了卓越贡献。



在这一标准化的潮流背后也有朝不同方向发展的“异类”。世嘉便是其中的主要势力。1985年《Hang-On》的推出开启了大型体感游戏的新时代，对于此类游戏而言，标准化的子母板设计概念已经不具有任何实际意义。在此之前大型体感游戏早已有之，70年代中期的一些赛车游戏中就配备了方向盘。不过早期的游戏画面太过简单，即使配备了方向盘也无法给人真正的“体感”，这种大型体感街机筐体的兴起是与3D技术的出现密不可分的。在《Hang-On》开启伪3D技术时代之后，街机产业里便出现了两种截然不同的发展潮流：一种是成本不断降低的标准化街机筐体，还有一种就是成本日益攀升、越来越豪华的大型体感街机筐体。推动大型体感街机游戏发展的3D技术开始在这一时期飞速发展。



STAGE 3 3D技术

第一款真正使用3D技术的游戏是雅达利在1983年推出的《I Robot》。这款游戏中的图形全部是由真正的多边形构成，而且在游戏的过程中还可以转换视角，不过在当时这种全3D游戏的出现似乎有点超越时代，在当时并未能让玩家所接受。这款游戏的街机筐体仅仅生产了1000台，其中在美国只卖出了500台。不过这款游戏的失败并没有让雅达利放弃拟真体感游戏的研发，其后在1989年该公司还推出了一款全3D的赛车游戏《Hard Drivin'》。这是第一款使用全3D技术的主视点赛车游戏，也是第一款使用力回馈方向盘的游戏，雅达利还为游戏设计了一个车头形状的街机筐体。可惜在《Hard Drivin'》推出之时雅达利已经负债累累，不仅无法在国内进行游戏的大规模推广，其在日本的发售更是因为南梦宫的崛起而被逼至毫无还手之力。70年代南梦宫因为买入雅达利日本分公司而得以进入游戏产业，到了80年代中期雅达利衰弱而南梦宫兴起，1986年南梦宫再次大举入股ATARI GAMES。当时雅达利拥有业内最尖端的3D技术，南梦宫入股雅达利后也同时得以共享其最新研发成果，因此在合作的短短几年内就迅速累积了强大的3D实力。在雅达利推出《Hard Drivin'》的同一年，南梦宫以更为成熟的技术推出了《Winning Run》，由于采用南梦宫最新研制的"Polygonizer"硬件，《Winning Run》的技术表现力在当时是无可匹敌的，这款游戏问世之后进一步加剧了世嘉与南梦宫之间3D技术之争的白热化。

为了能在与南梦宫的竞争中拔得投筹，世嘉开始投入巨资于3D R&D部门，并且选择通用电气作为合作伙伴。Model 1就是双方合作的重大研究成果。南梦宫方面也是毫不松懈，先后与SGI、E&S、德州仪器等公司合作，研发最新3D游戏平台。除此之外，TAITO、KONAMI、Jaleco、Atari、CAPCOM、SNK、Data East以及Midway这几家最具实力的街机厂商也开始纷纷开发3D技术，一夜之间，由这十大厂商组成的"3D俱乐部"在业内闹得沸沸扬扬。其他的一些小型开发商也在积极寻找合作伙伴，生怕在这场3D竞赛中被踢出局。不过在这场技术之争中多数厂商都以惨败告终，TAITO在90年推出的SYSTEM H以及该平台上的《空中炼狱》几乎无人问津，最后只能以几款列车模拟游戏勉强支撑局面。KONAMI更是先后与松下、IBM、3DO、3dfx合作，不过这些投资基本上都是有去无回。

街机厂商的3D技术之争中胜出的依然是世嘉和南梦宫。为了弥补硬件研发的巨额成本，两家公司先后将街机上积累的3D技术应用于家用机开发。南梦宫在研制SYSTEM 11的同时也开始与SONY共同开发PlayStation，这两种硬件的互换性为双方都带来了不少好处。而世嘉则干脆直接将SS改装成街机版的Sega Titan。其后DC的互换基板Naomi、PS2的互换基板SYSTEM 246都取得了相当大的成功。这种优势互补的策略不仅缓解了高昂的研发费用，也使得南梦宫和世嘉掌握了街机产业最强的3D技术。



随着3D技术的突飞猛进，街机业开始陷入困境。与家用机市场一样，街机市场的进入壁垒越来越高，新硬件的研发成本开始不断攀升。另一方面，家用机制造商不断投入巨资开发业内最尖端的图形技术，街机游戏与家用机相比在画面表现力上的优势越来越小。在研发成本不断提高的情况下，街机制造商不得不提高游戏售价，这就造成街机厅营业者一般很少购买新的街机。到1997年街机产业进入了一个极为艰难的时期，为了弥补街机市场上的损失，各街机游戏开发商在街机版游戏推出后总是急不可耐地立刻推出家用机移植版。街机游戏的独占性消失之后又进一步造成了玩家兴趣的淡化。在这种情况下Midway、Jaleco、Data East、Irem等或是取消街机部门的投资或是深陷亏损的泥潭而无法自拔，街机产业又一次迎来了寒冬。

STAGE 4 网络化



日本街机市场上3D技术革命方兴未艾之时，在大洋彼岸的美国掀起了一股ArcadePC的热潮。1995年微软开始研发基于PC架构的街机基板，微软的意图是通过制定标准化的街机架构进而控制这一市场。由于硬件研发的成本越来越高，这种标准的制定意味着可以大大降低成本。1996年底英特尔也加入ArcadePC的规格制定，并且推出了"开放式街机架构"，3dfx也在与Midway合作研发基于电脑显卡的街机基板。"ArcadePC"概念轰轰烈烈地提出之后受到了不少街机厂商的支持，来自日本的TAITO等也表示声援。不过这一概念一直以来都是雷声大雨点小，从未有实质性产品推出，一直到近几年PC技术在街机领域的应用才逐渐露出端倪。

网络化是视频游戏发展的必然趋势，近几年街机游戏的发展也开始呈现网络化的趋势。2000年夏季世嘉开始推广其Game Center的新世纪新形象"Entertainment Stage net@"。这一构想是将Game Center与光纤通讯和网络相结合，其主要特点就是"Home"（家用）、"Mobile"（移动网络）与"Street"（街头娱乐）三位一体，将多种娱乐形式整合以带来最高的连锁收益。在这一概念中所谓的"Street"便是主要针对街机市场。世嘉的构想是将各街机厅中的各个筐体、乃至全球各街机厅间通过光纤网络相互连接。这一服务总共包括游戏、娱乐、资讯以及通信四大领域。这一服务不仅可以让玩家在街机厅中玩网络游戏，还可以通过光纤网络的超大带宽直接为街机厅营业者提供最新游戏内容下载，乃至游戏新作的网络直接发布。在世嘉的构想中，未来的街机游戏甚至不需要基板的存在，所有的游戏都只需要通过网络从服务器直接调至筐体。

街机网络化的重要动力是日益流行的电子竞技活动，不仅是电脑游戏的竞技活动逐年升温，在日本各种街机大赛也十分火爆。往年这种比赛只能以官方定期举办的赛事进行，不过将全国乃至全球的街机厅连接成网络后，每个街机厅内每天都可能进行全球性的比赛，这无疑大大调动了玩家们的积极性。为了进一步强调街机游戏竞技的乐趣，各厂商还相继推出了网络排名系统和个人数据存储系统，这是二十几年前积分排名系统之后又一个重大突破。个人数据存储系统与家用机记忆卡的概念颇为相似，简单地说就是将玩家每次游戏的数据储存于一张卡片中，这一概念的出现大大增加了街机游戏的重玩价值。世嘉的VF.NET就是这一概念的最佳代表，针对《VR战士4》推出的VF.NET可以说是代表街机业发展趋势的全新业务模式。它将网络连线、i-Mode手机网络以及卡片记忆体合而为一，玩家可以通过电脑、手机、街机查看网络即时排名，创造了全新的娱乐方式。

后记：游戏不死，街机不灭

照相机出现之时曾引发画家们的大恐慌，他们生怕这种新出现的机器会抢了自己的饭碗；电视的发明也曾让电影院经营者们终日惴惴然。然而经过数十年的发展，相机虽然经过数次更新换代，那些画家们却依然消遥自在；电视也拥有了电影般的影音表现，而影院票房却依然是片商们最大的收入来源之一。似乎存在冲突的娱乐形式并没有产生真正的冲突，反倒是彼此促进，推动了整个行业的发展。街机与家用机游戏也存在着同样的发展关系。街机的诞生是要带给玩家最为刺激的游戏体验，其机体本身高成本、卓越的体感表现都是家用机无法企及的，整个游戏产业同样需要街机的存在。

街机的存在，在为玩家带来最顶尖娱乐体验的同时，也为视频游戏开拓了新的游戏方式和娱乐可能性。我们很高兴地看见，在街机业呈现弱势之时，一些新娱乐元素的出现正开始帮助其慢慢走出困境。除了大型体感机这个家用机极难跨越的藩篱外，街机的网络化同样也在促进着游戏产业的多元化发展。网络化、大型体感机、以及街机厅独有的多人游戏气氛，这些因素的结合为玩家带来了在家中感受不到的游戏娱乐，而世嘉等尝试者近来出色的街机业务表现也验证了这一街机业发展的新方向。只要视频游戏不死，街机必然与家用机永远共存。我们希望这种共存关系不是此消彼长，正如电影的热映总能促进影碟的销售，游戏产业同样需要这种良性循环的发展方向。

CG元

FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース

Zenith ゼニス
艾尔莎初期机体



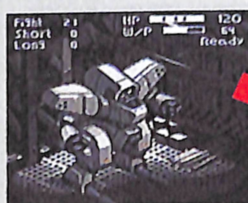


▲EC Elsa篇的主人公艾尔莎所乘坐的机体。属于原法国军队，由于艾尔莎拥有丰富的实践理论，因此一下子就熟悉了Wanzers的操纵。

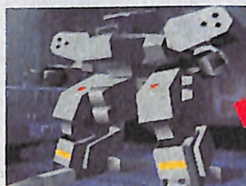
在过去的系列作品中都出现过的机体，基本上可以成为“《前线任务》的象征性机体”。由于能力比较平均，机体也不会过于笨重，且在《前线任务4》中导入了最先进的技术，让其大量投入到战场中。最后也顺理成章成为了女主人公艾尔莎的初期乘坐机。

采访SQUARE ENIX的大作——

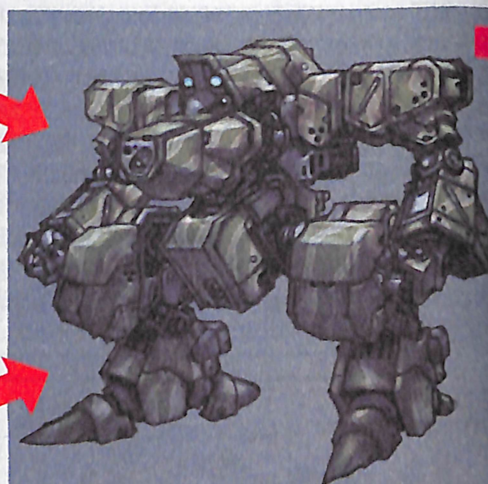
完全揭开《前线任务4》中使用初代和《2》的构图制作新Wanzers的神秘面纱！



▲当确立了游戏的世界观后，就会以初代的Wanzers作为CG的前提开始制作。



▲机体参考了《前线任务2》的模型架构，然后利用PS2的机能与以往的模型作比较。



▲在参考了前两个步骤后便开始制作Wanzers的草图了。由于机能上升，比去起过往的作品应该采用更复杂的多边行和构造，因此草图的细节要求也相对提高了。

究竟这款由大量实力派制作人员参加的《网络版》，



SQUARE ENIX デザイナー 太田嘉彦



SQUARE ENIX デザイナー 松本秀幸



SQUARE ENIX デザイナー 草野裕朗

新作的多边形数量与《2》几乎一样？

在制作《前线任务4》和《网络版》时，第一个需要考虑的地方就是“如何能将切换战斗场景的时间减至最少，让玩家玩得更流畅呢？”接着我们便尝试使用了一种比《前线任务2》更华丽的画面进行了一场模拟战斗，发现不但读取战斗的时间非常长，而且也不能在同一画面出现太多的机体，这样一来玩家可能有所抱怨。最后我们吸取了这个教训，制作了这款让大家满意的《前线任务4》。

——在新作中，进入战斗画面的读取速度让人感到非常舒服，究竟有什么秘诀呢？

太田■为了让大家几乎感觉不到战斗时的读盘时间，所有数据就必须读进机器本体的记忆体上。这样就意味着必须把每台Wanzers的多边形数量减少。最后我们竟然把《前线任务4》的Wanzers多边形数量减少到近乎《前线任务2》中Wanzers的多边形数量，只是我们还是尽量把这些“不见得人”的事实给隐藏起来而已。不过也因为这样，我们把很多CG动画不能表现出来的情节通过即时演算的方式表达出来了，这方面还是得益不少的。除了这款《前线任务4》外，我们也利用这个方法同时开始了《网络版》的制作。如果利用网络能让玩家在世界各地进行一些2对2或者4对4的小规模战争，我想也是不成问题的。如果现在大家可以接受《前线任务4》的画面，那么以后就能避开《网络版》中“画面逊色”的问题了。

——原来是这样呢！那么这次《前线任务4》的游戏平台是在PS2上，有没有什么方便制作的地方呢？

草野■如果是关于多边形方面的话，那么就不能不说PS2的机能能把构造复杂的多边形给完美地修补这一点了。就是说以往一旦制作出有缺陷的多边形，而且被发现的话就会被骂：“这些东西在这个角度不行！”其实这些都是在制作过程中的一些小毛病，所以说现在的3D开发环境的确要比起以前舒服多了。有时甚至会想：这就是PS2了吗？（笑）

太田■但是成倍地使用多边形也

从SFC年代的初代《前线任务》开始，玩家们都被其紧张刺激的机器人战斗和角色们的丰富性格给深深地吸引。距离前作《前线任务3》(PS版的复刻版除外）4年后，新作终于都与广大玩家见面了。这次的CG园重点是要为大家介绍系列中最受欢迎的兵器——Wanzers(游戏中的人型机器人）的设计秘密。其中还有大量内容与预计今年春天开始测试的《前线任务在线》相关哦！是“《前线任务》系列”FAN的你又怎么可以不继续往下看呢？

《前线任务4》的角色设计者

模型制作



▲利用草图制作成最初的3D模型，不过要考虑到PS2的机能，因此在多边形的数量方面和细节部分下工夫。



▲按照机体的构造开始添加一些色彩。一定要做到想象中“就算挨几枪也撑得下”的感觉。



▲决定了最后的动作姿势后便开始使用这张想象图的完成品制作成CG，一连串的工序也就结束了。不过随着故事设计者所想象出的世界观变化，说不定突然会收到更改机体某部分的通知而重新制作呢！

Blizzaia L ブリザイアL

达利尔初期机体



▼U.S.N.Darril篇的主人公达利尔所乘坐的机体。他是U.S.N.陆军332机动中队的第5分队长，从一个无名的小兵成为优秀的上官。



因为达利尔的故事舞台在南美的委内瑞拉，因此比起以欧洲为据点的艾尔莎，Blizzaia L更有中世纪的旧式风格。不过在性能方面绝对不会比Zenith有所逊色，毕竟这台活跃与两个国家的Wanzers不但更适合战略性的战斗，而且能适合各国变化无常的天气和地型。

其机体又是怎样制作的呢?

不见得有什么飞跃的进化。比如说将现在《前线任务4》的多边形数量增加3～4倍的话，虽然在视觉效果上的确会有比较显著的效果，但考虑到其他方面的话就可能影响了总体的评价，比如说不能同时出现大量的机体之类。

——那么《网络版》的画面也会与《前线任务4》一样，然后便于让玩家们同时玩吗？

太田■《网络版》也是借鉴了失败教训的作品呢！以往的“《前线任务》系列”作品的机体都拥有“SETUP”和“COLOR设定”的选项。在《网络版》中，这两个设定不但会被完整保留下来，而且会让它们变得更加自由。比如说机体的各个部位都可以随意更换颜色等。

——最后想请设计者给《前线任务4》的玩家说几句话。

草野■所有“FROST系列”的机体，包括主人公达利尔所乘坐的Blizzaia L在内都是我的自信作品，希望大家在玩后能把感想告诉我。(笑)

松本■这是我将所有认为最好的东西都放入了题材当中的作品，希望大家能喜欢。当然还有其他更值得一玩的要素和威力惊人的武器等着大家，请大家一定要装备上这些武器哦！

太田■《前线任务4》的机体主要都是参考初代而制作出来的，当然，在其中也有不少过程是参考了《2》和《3》才能完成的。所有是系列FANS的玩家一定会角色非常怀念和兴奋。在以后我们会利用网络的好处给大家带来更多的Wanzers，请大家一定要给我们宝贵的意见。

大型Wanzers在《前线任务4》和《网络版》中是怎么样处理的呢?

Zhuk ジウークI



▲随着画面质量的上升，这类大型Wanzers的比例和迫力也会增色不少。

《前线任务4》中的Wanzers主要是从沿袭了初代的世界观而制作出来的。其中当然也会有一些体型庞大、破坏力惊人以及拥有一层厚装甲的大型Wanzers，究竟这些Wanzers是如何制作的呢？“在初代等作品中出现的大型Wanzers确实有在《网络版》中登场的念头。在《前线任务4》中，这些大型Wanzers的冲击也是相当重要的一环，因此我们将会考虑把这些东西都放在《网络版》上，好让玩家们吓一跳！”太田一边开玩笑一边说：“实际上战车类型的Wanzers肯定会比用两只腿走的Wanzers要强，考虑到这方面的话，设计人员们就只能抱头苦思了”。

文：天之业云

斑斓之书 RPG游戏的3.5种扮演观

对于RPG（ROLL PLAYING GAME：角色扮演游戏）游戏，想必大家都不会陌生，作为世界上最受欢迎的游戏类型，它拥有最大的玩家群体，而且对于真正喜欢RPG游戏的玩家而言，还不仅仅如此，一个不错的RPG游戏的体验往往也意味着玩家对一个游戏角色的塑造过程，或者是玩家以游戏角色的身分体会游戏那美丽的奇幻世界，感受游戏角色的曲折经历和感人的游戏剧情的过程，又或者是玩家通过角色扮演这种方式得到来自成长、育成、收集的成就感和满足感的过程。总之，RPG游戏丰富的内涵带来其玩法的多样性，这种多样性带来了对RPG游戏最重要的部分——游戏扮演观的不同认识，本文的目的就是对RPG游戏的不同扮演观进行分析和比较。因为笔者认为，事物的发展是由矛盾的对立统一推动的，比较同类事物的异同点对其发展是有利的，可以起到互相吸收经验，取长补短的作用。再之，长期以来，对于RPG游戏的讨论往往限于具体的RPG游戏种类，比如对美式RPG的讨论一般不会涉及日式RPG游戏的内容，对桌面RPG的研究可能与网络RPG的研究是对立的，很少有从这些RPG游戏之间的联系出发进行讨论的尝试，而笔者认为，这些RPG游戏既然都称作RPG游戏，他们在游戏的扮演观上面虽然存在分歧点，但是却是存在着千丝万缕的联系。而笔者正是希望从讨论这些联系出发，比较这些游戏在扮演观上的差异，也希望这种方式的讨论能够对RPG游戏的发展起到积极的促进作用。



RPG游戏也是一个相当古老的游戏种类，如果不是把目光局限在现在的RPG游戏种类诸如电脑游戏(PC GAME）RPG，电子游戏(CONSOLE GAME）RPG或桌面角色扮演游戏TRPG，角色扮演的乐趣甚至可以追溯到人类历史的早期。正如大多数艺术起源于人类历史早期的宗教性活动中，它也是在原始社会里人类的生产活动和宗教活动中被发现的。比如说在狩猎活动中模仿动物的某些行为用来诱捕动物，或者在宗教祭祀中的巫师对于神或图腾的模仿，人类在这些活动中也逐渐发现了以另一种身分进行体验的乐趣。这些说法在旧石器晚期的岩画中有所体现，旧石器时代晚期的岩画中已经出现舞蹈的形象，绝大多数是对于劳动或战斗动作的模仿，也有些是模仿动物的动作与节奏，虽然这些活动带有宗教性质，并且一般被后人解释为戏剧之类艺术形式的起源，但是这样的活动除了为欣赏者带来快乐之外，也为表演者带来了快乐，这些都可以从岩画中的人的动作和表情中明显看出，他们在享受这种欢愉。不过在现代最早的RPG游戏——桌面角色扮演游戏TRPG出现之前，并没有一种艺术形式或者仅仅是大众活动是建立在主观体验的乐趣之上的。戏剧虽然也是由人类社会早期的宗教表演性活动中发展来的，但是观众对于戏剧的享受来自于演员的表演，是一种旁观者角度的欣赏乐趣，也就是说除了演员之外，基本上没有人能够享受主观体验的乐趣。与其一脉相承的电影也是如此，观众是欣赏者而非参与者和表演者。但是正如作曲的乐趣丝毫不比听曲的乐趣来得低，写诗的快乐不比读诗的快乐来得差，源自于主观扮演的乐趣丝毫不比客观欣赏的乐趣来得差，只是门槛较高而已而且缺乏较好的表现形式而已。但是即便没有很好的表现形式，扮演的乐趣也经常在很多娱乐性活动中得到体现，比如说孩提时代的角色扮演游戏或者戏剧的票友性质的DIY等等。法国的路易十四就非常喜欢在凡尔赛宫大扮"太阳王"，从而创造了芭蕾这门艺术，又有中国清代的慈禧太后非常喜欢扮演观世音菩萨（不过实际情况正好相反），颐和园内到处可以看见她的Cosplay Show。上个世纪角色扮演游戏的出现可以说不仅是降低了这种源自于主观体验乐趣的门槛，让更多的人能够享受来自于扮演的快乐，而且也为其提供了一种很好的表现形式，这就是我们现在能够在游戏机边或电脑边享受来自于RPG游戏的乐趣的原因。

什么是RPG游戏的扮演观？

这里先对RPG游戏的扮演观作一个粗略的定义：RPG游戏的扮演是游戏玩家融入所扮演的角色和游戏中的世界的过程，游戏的扮演观就是对玩家如何融入自己扮演的游戏角色的看法。一般而言，RPG的游戏玩家和其所扮演的角色是两个不同的个体，两者有着不同的性格，经历和生活环境，游戏会赋予玩家对于角色的一定操作权，当然基于不同的RPG游戏，这个操作权的强弱是不一样的，但是只要是RPG游戏，玩家多多少少都会拥有操作权，否则也就不叫RPG游戏了，叫做卡通或者电影可能更为合适。在游戏的进行过程和对角色的操作过程中，玩家与所控制的角色进行一定的融合，融合的结果是以玩家为中心还是以角色为中心，融合的性格偏向于玩家还是偏向于角色各个派别的扮演观都有不同的看法，但只有基于这种融合过程，我们才可能会对游戏中美妙的奇幻世界产生身临其境的感觉，也才会对游戏中动人的剧情产生发自肺腑的感动，也才会伴随着游戏角色的成长产生成就感和满足感。

RPG游戏长期的发展过程也带来对于游戏的扮演观的不同认识。这种区别主要是由游戏发展的历史差别和地域差别带来的。但由于各种扮演观在RPG游戏的发展过程中都曾经占据过主导地位，发挥过重要作用，在现今的RPG游戏中都有一定的体现。所以在玩家群中，各种扮演观都有各自的支持群体，随之而来也就诞生了不同的游戏派别，派别的不同其实不过是对游戏扮演观看法不同的体现而已。但游戏的圈子里关于RPG游戏向来有相当激烈门户之见、派别之争，争论的中心其实往往就是RPG游戏扮演观的高下问题，比如经常可以看见类似"美、日派RPG游戏的优劣"、"电子游戏RPG和桌面角色扮演游戏的长短"之类的讨论。虽然说，有争论就有进步，讨论对于RPG游戏的发展来说是有益的，但是这些话题的发起者和讨论者往往带有很明显的倾向性和主观性，讨论往往是从贬低一种RPG游戏扮演观开始到推崇一种RPG游戏的扮演观结束，充满着对于一种扮演观的主观喜爱、缺乏对于其他扮演观的客观认识。这是一种不全面、不客观的讨论。笔者不赞同这种方式的讨论，而且认为简单地说哪种扮演观优秀是主观的、没有意义的，各种扮演观都有各自的优缺点和各自的客观限制条件。下面笔者将尽量客观的比较各种RPG游戏扮演观的优缺点，希望这样可以提高一下游戏玩家们对于RPG游戏扮演观的认识，也希望这样的比较可以帮助各种游戏派别之间取长补短，共同提高，更希望这种方式的讨论可以在游戏圈子里起到抛砖引玉的作用，让更多的全面认识和客观比较出现，这样才能促进交流和合作，从而消除游戏圈子里的门户之见和派别之争，毕竟天下玩家是一家，哪儿来的那么多高墙阻隔呀。

第一种扮演观：以表演为主的扮演观



对于我们这些从电子游戏和电脑游戏中成长起来的玩家，确实很难理解以表演为乐趣的RPG游戏扮演观，但是在RPG游戏创始之初，确实不像现在的RPG游戏一样，以体验奇幻美丽的幻想世界和欣赏感人至深的游戏剧情为主，这是因为RPG游戏的初期还没有来得及建立起完整的庞大的世界观设定而且早期RPG游戏进行方式也决定其不是以剧情欣赏为主，这些都是随着RPG游戏发展的深入逐渐发展起来的。早期RPG游戏的乐趣可以说是建立在表演的乐趣之上的，这个需要从现代RPG游戏的最初形态TRPG说起。

对于一个RPG游戏玩家来说，能说出日式RPG游戏的始祖并不是很难。一般认为日式RPG游戏的原点是1986年ENIX出品中村光一、高桥兄弟等二十余人打造的"新形态"游戏《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST)，这款游戏向东方人展示了来自RPG游戏奇妙乐趣和广阔前景，更成为今后亚洲地区RPG游戏长期的高烧不退的病源。可以说它为RPG的普及做出了不可磨灭的贡献，同时也为自己获得了日本"国民级RPG"的称号。但是日式RPG的原点并非RPG游戏的原点，《勇者斗恶龙》的成功其实是吸收了很多当时已经出现的PC RPG游戏的优点，可以说是踩在了前人的肩膀上。在《勇者斗恶龙》之前的RPG游戏中，以美国"Origin Systems"公司开发的"《创世纪》(Ultima)系列"和加拿大"Sirtech Canada"公司开发的"《巫术》(Wizardry)系列"最为优秀，两款游戏之间的区别在于《创世纪》来比较注重画面的表现以及游戏进行时的过程，而《巫术》则比较注重解密和探索，两者的相同点在于，都受了在当时已经非常热门的而且已经是非常成熟的TRPG的很多影响。事实上这两款游戏都诞生于80年代初（指20世纪，下同），一方面是因为1978年《高级龙与地下城》(Advanced Dungeons & Dragons)推出，TRPG游戏的趣味性以及策略性上大幅度增强，世界观也逐渐丰满，TRPG游戏的发展进入前所未有的高峰，另一方面80年代初电脑技术蓬勃兴起也为PC RPG在这个时期的发展提供了技术上的保障，在这个基础上诞生的PC RPG完全是两方面条件成熟的结果，它和TRPG的亲缘关系是不言而喻的。说到这里，大家也由此可以理解TRPG游戏在整个RPG历史上的宗师级地位，在一般的关于RPG游戏的历史的材料中，一般都将其认为它是现代RPG游戏的起源。笔者也基本上赞同这种说法，因为现代RPG的几大要素，角色、系统、互动、世界设定、剧情安排等在TRPG中都已经确立并且成熟，而在此之前虽然也有类似角色扮演的战棋游戏出现，但强调的是策略运用，角色扮演要素并不突出。

TRPG是由古老的用来模拟战斗场面战棋游戏发展而来，这种古老的战棋游戏可以追溯到古巴比伦时期。现代的战棋游戏则起源于19世纪末的普鲁士，1824年，普鲁士军官Von Reisswitz就发明了一款名为《Kriegspiel》的战棋游戏，这是一种是在"沙盘（sand table）"上调配棋子进行战略移动和进攻，并以骰子决定战场上各种随机因素的一个游戏。但是首次在战棋游戏中加入角色扮演因素，并且确立角色扮演游戏进行方式和游戏规则的就要算"角色扮演游戏之父" Gary Gygax在1972年创立的角色扮演游戏《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)（以下简称"DND"）了，由此TRPG这种游戏方式才作为一种成熟的游戏从战棋游戏中脱胎而出。《DND》游戏发展至今，已经是发展到第三代，其发展过程经历过几次兴衰和一度易主。三十多年的历史也培养了无数的支持者，他的那种完全是建立在玩家无边无际的想象力上的游戏进行方式以现在的电脑硬件发展水平来说，仍然是无法在电脑上完美实现的，所以即使现在电脑游戏和电子游戏画面已经非常精致的今天，仍然有很多玩家坚持这种简陋的以书面的文字材料设定和玩家的对话、纸笔、骰子进行的游戏方式。

TRPG游戏是以一些玩家围绕着一张桌子，以纸、铅笔、骰子作为道具，以对话形式进行的。当然，这种游戏进行方式听上去与传统的桌面战棋类游戏没有什么区别，所不同的是在游戏的进行过程中玩家所控制的棋子被赋予了一定的性格，这个性格是一开始由玩家选择的，自此这颗棋子就成为了游戏世界中的一名角色，玩家的游戏展开过程就是逐渐使这名角色的个性丰满起来，有血有肉起来，并且以这个角色为媒介体验在幻想中的奇幻世界里的冒险的过程。游戏的进行需要一名仲裁人，被称为DM(Dungeon Master，地下城主)来主持游戏的进行，由他决定游戏发生的时间、地点以及游戏场景的描述，游戏剧情的安排等工作，游戏中所有的非玩家角色例如NPC和怪物都是由DM扮演的，游戏中所采用的规则和故事发生的背景可以沿用TRPG制作公司发行的规则书例如玩家手册(Player's Handbook简称PHB)和战役背景设定(Campaign setting)，比如著名的战役背景《龙枪》(Dragon Lance Campaign Setting)和《被遗忘的国度》(Forgotten Realms Campaign Setting)中的内容，也可以是DM原创的规则和世界背景。其他玩家们被称为PC (Player Characters)，PC可以决定自己所扮演的角色的行动，并且在游戏的进行过程中逐渐使自己的角色的个性丰满起来。游戏中的随机事件的发生是利用DM和PC们的掷骰子来模拟的。背景世界的描绘，和事件的发生和发展依靠PC之间以及PC和DM之间的对话进行。PC的扮演要以自己所扮演的角色为基准，不能超出自己扮演的角色能力和性格的设定。

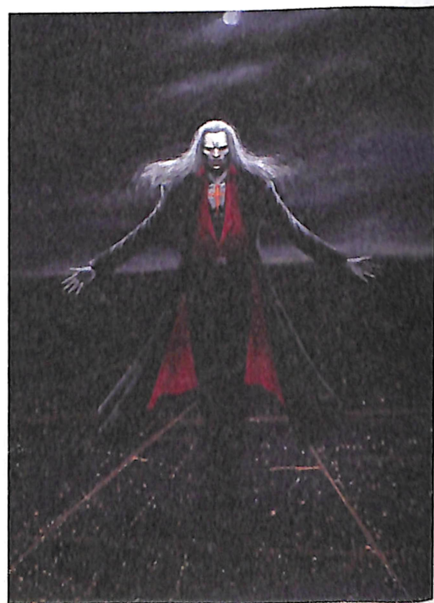
从以上的关于TRPG的介绍可以看到，其实TRPG是一个集体游戏，TRPG游戏进行是建立在玩家之间的协作上的，虽然DM对于游戏世界的描述是整个游戏氛围的主要部分，但是PC的行动同样也是整个游戏的一部分，同样会对游戏的氛围产生影响，特别是大家都沉浸在TRPG游戏的气氛中时，偶尔超出游戏氛围和角色特点的行为可能会打破这种和谐。所以说，对PC来说，TRPG的游戏过程是一个权利和义务并存的过程，PC的权利是享受这个游戏氛围，从成功的塑造游戏角色获得成就感，或者是融入自己扮演的角色，从而感觉到虚构冒险过程拥有真实感，虚构的游戏世界拥有实在感。玩家的义务就是努力扮演好自己的角色，言行尽量和游戏中的角色特点和游戏的世界观相一致，与DM和其他玩家一起营造和谐的游戏氛围。从这个权利和义务中我们可以看到，其实两点都是和表演结合在一起的，玩家的快乐来自于成功的表演游戏角色带来的成就感，而成功的表演自己的角色又为其他玩家融入他的角色和游戏世界创造了条件，而且整个集体的成功表演也制造





了TRPG游戏进行的良好游戏气氛，从而使得玩家能够更好地丰满自己的游戏角色和融入整个冒险过程。所以说，TRPG游戏的扮演观是建立在表演上面的。

不仅TRPG的游戏进行方式建立在玩家的表演上，而且玩家在TRPG中获得的乐趣也有很大一部分是来自表演。玩家在TRPG游戏过程中获得的乐趣可以归结为两种。一种是从游戏系统中获得的，因为TRPG的游戏系统是由严密的游戏规则组成的，玩家在这些规则上创造性的制定自己的人物培养方案和战斗中的策略，在一点上获得的乐趣和在传统的战棋类游戏中获得的差别不大。而另外一种来自于扮演的乐趣却是TRPG作为一个RPG独有的。首先，在TRPG的进行过程中，因为游戏是和同伴合作进行的，所以玩家的表演是有欣赏观众的，你的同伴在你表演时还担任了观众的角色，对于TRPG玩家常说的，“在TRPG中塑造一个令人难忘的角色是TRPG的乐趣之一”就是指成功的在朋友面前的塑造游戏角色带来的成就感，而这种成就感建立在优秀的表演之上。比如我们熟悉的“《龙枪》系列”的主角雷斯林就是来自于作者玛格丽特魏丝的跑团经历，她的一名叫做特瑞的朋友在游戏中扮演一位用轻细的嗓音和愤世嫉俗的语调说话的巫师，这位角色的成功表演给玛格丽特魏丝留下了很深的印象，从而奇幻世界中被塑造得最成功的角色之一“雷斯林”就这样诞生了。其次，优秀的表演可以带来体验一种与现实生活中的自己完全不同的人物生活和冒险经历的感觉。人的性格相当复杂，在现实生活中表现出来的个性可能要受到很多客观现实条件的制约。或许在每个人的心目中都会有的想法：“如果我以另外一种方式生活会怎么样？”或许每天在办公室里被老板压榨的工作勤奋的小职员会想体验一下自己作为一个浑身肌肉的半兽人战士如何狠狠地劈砍奸商；而每天算计着一得一失的商人或许想在游戏的世界中尝试一下扮演一个世外隐者的感觉。总之，TRPG提供了这种体验的可能和想象的空间，玩家可以幻想或者YY自己作为另一种存在的可能性。而在自由的TRPG环境中，想要体验游戏中角色的感觉，就要把自己视为游戏中的角色，从游戏中的角色出发来思考问题，做出对游戏中突发事件的决策，甚至模仿角色说话的方式、生活习惯等等。比方说某个玩家想要尝试一个13世纪哥特时代吸血鬼的生活，那么他最好有一些关于13世纪的历史知识，了解一下贵族的生活方式，因为哥特时期的吸血鬼一般都会被塑造着穿着燕尾服，彬彬有礼的贵族，最好再模仿一下贵族那种傲慢的语气，让自己在游戏中像那么回事，这样玩家才能体验到作为一个哥特时代的吸血鬼的感觉。要是这个吸血鬼剃着朋克头，哼着摇滚乐，在别人扮演的时候和其他人大谈Tori Amos，那他的角色连基本的存在感也没有，更不要说体验游戏角色的冒险了。所以将自己视为游戏中的角色进行思考和决策才能使得游戏玩家觉得自己在游戏中是以游戏角色的形式存在的，从而达到他最初的“体验另外一种活法”的目的，而这种乐趣其实也是来自于玩家的表演。此外，还有一个角色扮演的投入度的问题，基本上所有的TRPG都会强调冒险过程的真实感，这种真实感其实就是来自于玩家角色扮演的投入度。游戏玩家只有融入自己的角色才会感到游戏世界的存在感和冒险过程的真实性，即便游戏的奇幻世界和冒险过程完全是想象中的东西。在TRPG游戏刚刚诞生的初期，玩家们都努力塑造自己的角色，但是玩家们也开始意识到如果要成功塑造一个角色，光有这个角色的性格是不够的，还要考虑这个角色存在的环境以及能够体现这个角色性格的剧情。就上面那个吸血鬼扮演的例子来说，玩家要成功的塑造吸血鬼这个角色，不仅要塑造吸血鬼的性格，也要丰富吸血鬼活跃的舞台，或许吸血鬼们生活的世界和现实世界有一定的差异，或许本身就是另外一个世界，那就要逐渐将游戏世界丰富起来，这也就是为什么TRPG的游戏世界不是封闭的，而是在发展之中的原因。而DM也要思考，安排什么样的剧情可以使PC们可以更好的体现他们扮演角色的个性以及让整个冒险的过程更加有趣，更加具有真实感。也就是说，广阔的奇幻游戏世界和曲折离奇的剧情安排，富有感染力的游戏场面都是伴随着游戏角色的塑造要求而来的，从玩家的角度来说也是伴随着玩家表演的需要而来的，而这些因素却能够让玩家更好的融入到他所扮演的角色中去，也就是增加了角色扮演的投入度。从TRPG的发展我们也能看到对角色扮演的这些要素逐渐重视的过程。从最初的TRPG《DND》诞生是在战棋游戏中添加角色扮演要素到90年代初，《吸血鬼：暗夜潜藏》（Vampire：The Masquerade简称VTM）这个更加强调角色扮演要素的新形态TRPG的崛起来看，TRPG的发展也是肯定了这种变化的结果。《DND》由于脱胎于战棋游戏，本身是极端重视规则的，在《DND》中角色扮演要素是为完善的游戏战斗系统服务的，在《VTM》出现之前，TRPG追求的是“更完善系统”，而《VTM》做的就是简化游戏的规则，加强游戏的扮演要素，增加游戏的投入度。而这种进化是建立在完善和细腻的背景资料设定和更加曲折动人的剧情安排上面，目的就是烘托出游戏的气氛，让玩家能够更好地投入游戏角色中去。虽然说《VTM》这么做是背离了原先TRPG系统优先、扮演为辅的传统，但是从角色扮演角度，完全可以称《VTM》的出现是角色扮演的一次飞跃，他进一步的提高了角色扮演在TRPG中的地位，将TRPG中的角色扮演提高到一种协作艺术的高度。



综上所述，TRPG的扮演观基本可以归结为一种表演的扮演观，表演这个词的意义就是完全以角色为中心，以塑造角色为主，玩家的个性基本在角色身上没有得到体现，或者是很少得到体现。这种扮演观也是TRPG的游戏进行方式和客观条件决定的。



第二种扮演观：以体验和欣赏为主的扮演观

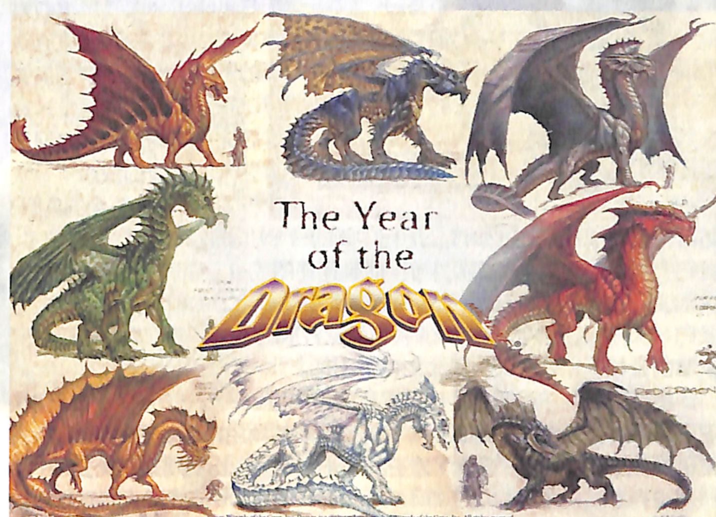
TRPG游戏的诞生开创了RPG游戏的先河，也提供了一种可以让人们释放自己梦想的方式。随着70年代末第二版《龙与地下城》（Advanced Dungeons & Dragons）推出，TRPG游戏的发展进入前所未有的高峰。与此同时，70年代也是电脑技术和电脑游戏走向成熟的时期，电脑游戏作为电脑技术的娱乐化应用逐渐得到重视。此外，雅达利公司的诞生和《Pong》这款视频游戏的成功也标志着视频游戏工业开始露出冰山一角。人们开始思考是否在电脑和视频游戏机上也可以实现类似TRPG一样的冒险，在这样的情况下，电脑RPG游戏和视频RPG游戏诞生了（由于电脑“computer”和视频游戏机“console”都是由C打头，所以两者有相同的简称CRPG）。

CRPG的出现极大地推动了RPG游戏的普及。玩TRPG，以下的条件是必须的，玩家必须首先要对游戏的规则和背景世界有充分的了解，然后找到一群志同道合的同伴，然后找出大家都有空的时间进行游戏。首先，TRPG的游戏规则比较复杂，战役世界设定和规则书动不动就是厚厚一本，为了使跑团更加生动，表演更加完美，玩家可能还要具备一些历史知识和优美的文笔，特别是对DM的要求相当高。就算在TRPG游戏的规则已经大幅简化的今天，TRPG游戏玩家的平均年龄和学历还是要比CRPG玩家来得高一些，而且TRPG是集体游戏，如果玩家想要尝试一个新的TRPG的话，不一定小组的全体成员都想尝试，重新寻找朋友组团可能一时半会儿也不容易找到。此外，TRPG在时间的要求上比较苛刻，他要求游戏在所有小组所有成员都有空的时候进行，进行一个完整的TRPG故事可能需要非常多的时间，而且一般希望出现小组成员相对稳定，不出现频繁更替的现象。而且TRPG的进行是非常慢的，为了进行一个完整的游戏过程，可能需要小组所有成员在半年到一年时间里的所有周末都围在同一张桌子边上。CRPG的出现解决了上述问题，在CRPG里电脑代替了人担任DM的角色，而且很多繁琐的计算和剧情的交待可以交给电脑完成，大大了降低了RPG游戏的门槛。而且CRPG的游戏方式从TRPG的集体游戏方式变为个人游戏方式，不仅不需要到处寻找志同道合的同伴，在时间上的要求也大大降低了。CRPG由于在画面和声音上拥有优势，所以在烘托游戏气氛上面也有一定的提高。但是发展就像一把双刃剑，带来积极作用的同时也带来了消极的影响，CRPG降低了RPG游戏的门槛，让更多的朋友参与进来的同时，也将浓厚的商业气息带到了RPG的领域之中。在大量的优秀作品中也开始出现了一些极度拜金，迎合恶劣品位的低俗作品，而且在将游戏个人化的同时，也使得很多玩家失去与别人交往的机会，部分CRPG玩家出现了孤僻的性格。不过总得来说，CRPG的出现让更多的人体验到了RPG游戏的乐趣，对角色扮演来说这不能不说是一种进步。

在讨论CRPG的扮演观时，笔者不太同意将其分为电脑游戏RPG和视频游戏RPG进行。平台上的区别总的来说没有造成游戏风格上的差异，



一个厂商选择哪个平台推出他的作品是他的自由。虽然两个平台上的游戏在风格上还是存在着某些差别的，不过笔者认为这些差别还是主要来自地域上的区别和游戏制作厂商的倾向性，所以笔者认为按地域区别讨论CRPG



比较合适。以下的讨论将按CRPG的两种主要风格“美式CRPG”和“日式CRPG”两条线索进行。

美式CRPG是直接由TRPG发展而来的，带有TRPG的很多特点，但是从CRPG自身的特点出发，其扮演观可以归结为一种“体验”的扮演观。美式CRPG给人的总体印象就是极端重视游戏的系统。我们刚才说道，TRPG脱胎于战棋游戏，在《VTM》出现之前一直是以完美的系统为其追求的目标，美式CRPG的这个特点很明显是受了早期TRPG的影响。早期的美式CRPG都喜欢在战斗系统和成长系统上下功夫，很少有注重角色扮演要素的游戏出现，究其原因是TRPG的以“表演”为主的扮演观在CRPG中并不适用，TRPG的这种扮演观是建立在协作的集体游戏方式上面的，而CRPG是个人游戏方式，玩家的表演并不存在观众，塑造令人难忘的游戏角色变得没有意义，而且电脑的AI也无法对玩家的决策和行动做出足够地反应，即使以现在的电脑游戏软硬件水平来说，玩家在游戏里还是没有话语权，最多只能靠选择枝给予玩家控制角色性格发展和决定游戏角色行动的权利，在CRPG里玩家利用语言和决策塑造游戏角色更无从说起，而且美式CRPG基本都是任务制，玩家在游戏里不过是为了成长和战斗或者接受任务完成任务在整个世界疲于奔命。主线剧情不突出，剧情的存在感薄弱，而且忽视剧情对角色性格的塑造作用，游戏中的角色除了战斗上的数据区别外没有什么特点，千篇一律，千人一面。在经历美式CRPG带来的新奇感之后，游戏的重复性很快让玩家感到厌烦，所以美式CRPG在诞生起到发展到一个高潮期之后很快就陷入了低潮，业界甚至有美式CRPG已经死亡这样的极端说法。其实问题的核心就是早期美式CRPG并没有找到适应其游戏进行方式的扮演观，而原先的TRPG的扮演观也无法直接沿用到CRPG中，这种局面一直到加拿大游戏开发公司BioWare和Interplay Productions公司内部的RPG分部Black Isle Studios合作开发出新一代的美式CRPG游戏《博德之门》才大为改观，从此美式角色扮演类游戏重新焕发了青春。在此赘述《博德之门》曾经的辉煌已无多大必要，对美式CRPG稍微有些了解的人都知道这款游戏在美式CRPG发展史上的革命性地位。当然，《博德之门》并非一个孤立的强音，它带来的是一整段华丽的乐章，在它身边我们不难发现其他优秀美式CRPG游戏的影子，《辐射》、《异域镇魂曲》、《灰鹰邪恶元素之殿》，这些有的是前奏，有的是间奏有的是延伸，Bioware和Black Isle一起为我们带来美式CRPG华美的乐章的同时，也为美式CRPG游戏打开了一扇通往崭新天地的窗口，使我们也可以通过它幻想一下美式CRPG将来的芳华。虽然在这篇文章的写作期间，笔者也同时听到了Black Isle Studios解散的噩耗，原因主要是

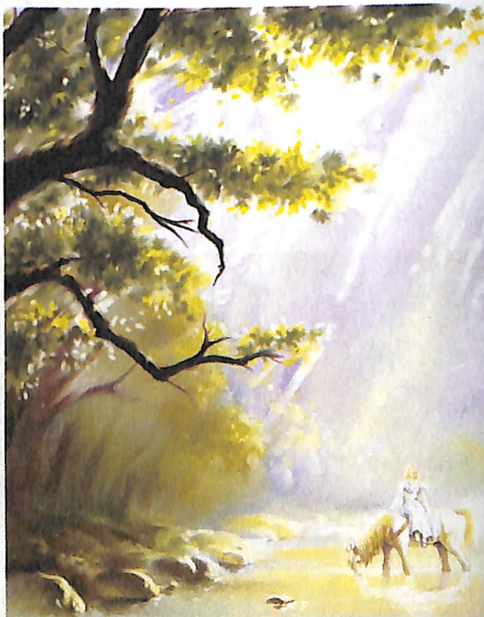


经济和版权上面的纠纷，法国佬将工作中心转向视频游戏部门也是一个原因。但是原因并非是玩家们对美式CRPG这种发展势头的否定，相反，所有的美式CRPG玩家听到这个消息后无不悲痛万分，这只是艺术在商业的铁蹄下一次宁为玉碎不为瓦全的兵解，姑且将其看成美式CRPG成长历程中间的一个小小波折。黑岛是解散了，我们失去也一个优秀的游戏小组，但是黑岛的成员没有消失，他们都各自找到了自己新的工作环境，大多数仍然在RPG游戏的前线打拼着，只要我们RPG游戏迷继续支持，总会有百花齐放的一天，我们期待这段美丽乐章的延续，期待大段大段华彩章的出现。

撇开早期并不强调角色扮演要素的系统型美式CRPG不论，以《博德之门》为代表的新一代美式CRPG体现出来的角色扮演观是以“体验”为主的扮演观，这是以“表演”为主的TRPG的角色扮演观适应美式CRPG游戏进行方式的结果。由于Bioware和Black Isle的成员大都是狂热的TRPG游戏玩家，在将《DND》完美的游戏系统带到美式CRPG中来得同时，也希望他们的作品能够体现出TRPG的精华即角色扮演。一开始是以在单机版美式CRPG游戏中近似的模拟出TRPG的角色扮演要素的方式进行的，比方说加强主角和队友以及NPC的互动，游戏中的事件会随着主角的决策和性格以及处世态度表现出不同的结果，使玩家觉得自己行动能够对这个世界施加影响，甚至影响世界的运作方式。这样做的目的就是为了凸现出角色的个性以及同时游戏中的世界也对角色的个性做出呼应，使得角色的存在感更为强烈，最终达到了角色扮演的目的。这些角色扮演要素在TRPG的游戏环境中是很容易做到的，其他玩家扮演的队友和DM扮演的NPC当然要比电脑聪明，比较容易做到对你的行动做出呼应，使你有塑造了游戏角色的感觉，但是在美式CRPG游戏环境中，电脑的一切行动都要事先设计好，要做到这一点，必须使用极大的冗余信息来解决。比如，你在游戏中如果扮演的是善良的角色，那游戏中的世界要为你所有善良的行动做出呼应，使你觉得你的角色是善良的，而不是写在角色描述菜单里的“善良”两个字，但是这个时候，游戏世界为邪恶的行动做的呼应就成为了冗余信息，反之，选择扮演邪恶的角色时，游戏世界为善良行为做出的呼应变成了冗余信息。这样做带来的后果就是增加了编程的难度和游戏的成本，但是游戏效果确实非常好，角色扮演要素的添加使得玩家更加容易融入到游戏世界和冒险过程之中，从而感受到自己在游戏中的冒险有一种真实感，这一点也是TRPG游戏追求的目标之一。但是随着游戏制作的深入，制作人也开始意识到CRPG和TRPG在游戏进行方式上面的差异使得两者的扮演观之间不能划上等号，开始逐渐根据CRPG的游戏进行方式调整其游戏的角色扮演要素，调整的结果我们也可以从《博德之门2 安姆的阴影》和《异域镇魂曲》相对于较早的《辐射》及《博德之门》一代的进化看出。所以说美式CRPG的“体验”为主的扮演观是由TRPG“表演”为主的扮演观发展而来，是其适应美式CRPG游戏进行方式的结果。

美式CRPG的游戏进行方式与TRPG的游戏进行方式造成的在角色扮演观上面的差异主要体现在以下几点。首先，CRPG是个人游戏方式，不同于TRPG的集体游戏方式，在TRPG游戏进行时，同伴同时扮演着观众的角色，所以TRPG会有来自成功塑造令人难忘的角色的成就感，但是观众这一要素在CRPG游戏进行中是不存在的，这决定了CRPG的成就感更多的来自于角色成长后变得强大以及制定成功的战斗策略，而并非同伴对你优秀演技的赞许。而且，受现在的电脑技术发展水平所限，CRPG还无法给玩家话语权，只能提供一定的选择枝使得玩家有权决定游戏角色的决策，通过这个实现角色的性格，这个与TRPG中通过对话和表演来塑造游戏角色的性格是有区别的。在这里引入TRPG中的两个概念，“本色表演”和“异色表演”：“本色表演”是指玩家在一开始创造游戏角色的时候，游戏角色的性格按照自己的性格来制定，那么在之后的游戏进行中，角色做的决定就是玩家的决定，玩家和角色对大多数问题的处理取得一致性，在面对需要对某件事件做出决策时，很少出现玩家性格和角色性格相抵触的局面；而“异色表演”是指玩家所创造的角色的个性与自己的个性有完全不同，玩家在游戏中所做的任何决策都要理性的按照游戏角色在面对这样的情况会如何做出的决定来制定，任何时候都要揣摩角色的心理进行表演。“本色表演”是带有体验性质的表演，而“异色表演”更倾向于表演的本质。一般，刚接触TRPG的初学者喜欢“本色表演”，而TRPG老鸟们更喜欢“异色表演”。在TRPG中，“异色表演”也确实会比“本色表演”带来更多的乐趣，因为首先“异色表演”比“本色表演”对表演的要求更高，容易从成功表演中获得成就感；其次，TRPG的玩家小集体相对固定，玩家之间可能都互相了解，在这样的环境下，老是进行重复进行“本色表演”容易出现厌倦感，而在不同游戏中尝试不同的角色个性同时可以为自己和朋友带来新奇感；再次，TRPG游戏一大乐趣就是在游戏中体验不同的人生，这种体验当然是通过“异色表演”进行的。虽然在美式CRPG中，游戏模拟出和TRPG相似的比较自由的游戏环境，玩家可以选择和自己性格相似或者完全不相同的主角进行游戏。也就是说，在美式CRPG中其实也可以实现“本色表演”和“异色表演”，但是鉴于上面讨论的游戏方式对表演的影响，即没有观众造成玩家无法通过表演获得成就感，表演的手段受到技术制约，使得在美式CRPG中进行“异色表演”不见得比进行“本色表演”来得有趣。而且“本色表演”在情感互动等感性方面获得的乐趣要比以理性为主的“异色表演”中获得的乐趣要多。在TRPG中DM为了照顾大家的乐趣，并不会为你安排过多的感情戏导致其他玩家只能干瞪眼、冷板凳，但美式CRPG却是完全以玩家为中心，所有同伴和NPC为了满足你的乐趣而存在，大量增加带有移情作用的感情戏是可行的。在游戏的成就感方面，成功表演带来的成就感已经消失，而角色成长变强带来的成就感取而代之，“本色表演”由于角色性格和玩家性格的相似容易引起共鸣，使玩家认为有时自己和游戏角色是一体的，从角色成长中获得的成就感更强。这些特点决定在美式CRPG中进行“本色表演”比进行“异色表演”更为有趣，更容易为玩家接受，从而玩家进行美式CRPG时候比较喜欢进行“本色表演”，而“本色表演”是带有体验性质的表演，由此决定了美式CRPG的扮演观是“体验”为主的扮演观。

“体验”为主的扮演观就是，并非像TRPG一般严格以角色性格为中心，允许玩家的性格和处世方式以及价值观一定程度的代入游戏角色之中，代入的程度视具体游戏和玩家的游戏倾向而定，最后体现的游戏角色的性格可能是原先游戏角色的性格和玩家性格的混合体。由于存在这种混合，使得玩家更容易融入游戏的世界，以及从移情作用和角色成长成就感中获得乐趣。



在刚才的对于美式CRPG的扮演观的讨论中。我们提到美式CRPG的感性乐趣时候提到一个词“移情作

用”，这是一种在文艺欣赏中常见的心理现象。由于东方民族擅长感性思维，感情细腻而敏感，日式RPG的角色扮演观与这种心理现象有莫大的关系。所以在讨论日式CRPG之前，我们先介绍一下“移情作用”。所谓“移情作用”就是指人在诸如审美之类的艺术欣赏活动中，将自己的感情赋予到欣赏对象中去的一种现象，这是人类审美心理中的一种普遍现象。审美移情理论最初是由法国心理学家立普斯在19世纪末20世纪初提出来的，而在中国，自30年代朱光潜先生在其《文艺心理学》中将此学说介绍到中国来之后，接受这种观点的人很多。在先生的《“子非鱼，安知鱼之乐？”——宇宙的人情化》一文中以《庄子·秋水》篇中的一段故事来说明这个观点（庄子这个老家伙大概要算和游戏最搭界的古人，那段“梦蝶”要算最有RPG精神的古文了，难怪被N多RPG游戏引用，《女神转生Persona》、《仙剑奇侠传》等等，估计活到现在也是个RPG迷），朱先生说：“各个人都只能直接地了解他自己，都只能知道自己处某种境地，有某种知觉，生某种情感。至于知道旁人旁物处某种境地、有某种知觉、生某种情感时，则是凭自己的经验推测出来的。旁人旁物的知觉和情感如何，都是拿自己的知觉和情感来比拟的，知道旁人旁物时是把旁人旁物看成自己，或是把自己推到旁人旁物的地位。就这个《子非鱼》的例子来说，庄子看到鱼‘出游从容’便觉得它乐，因为他自己对于‘出游从容’的滋味是有经验的。此时人与人，人与物，都有共同之点，所以他们都有互相感通之点。庄子拿‘乐’字来形容鱼的心境，其实是把他自己的‘乐’心境外射到鱼的身上而已，而审美移情就是指这种将自己所得的感觉外射到物的本身上去的现象。”



这种理论可以用来解释日式CRPG的角色扮演观，首先从上面的介绍来看，“移情作用”是基于一种感性思维的审美心理，这种说法对于解释基于感性思维东方文化的日式CRPG扮演观比较合适，日式CRPG一般都强调主角和玩家之间的情感共鸣，这一点在基于理性思维的美式CRPG中并不多见。（当然，现代美式CRPG也开始认识到这一点，《博德之门》的制作访谈中强调了以《最终幻想》为代表的日式CRPG的这一优点，并且在其作品中有所体现）日美CRPG之间的区别很多程度上也是体现了东西方文化之间的差别，两者在扮演观上的不同看法也是基于此。比如说，日式CRPG很多时候都会强调贴近自己的用户层面，加入很多自己的玩家中比较流行的，比较热衷的元素，《最终幻想》在这方面做的工作比较多，其目的就是为了制造游戏和玩家之间的情感互通点，从而使游戏的故事和剧情更加拥有感染力。其次，“移情作用”有相当悠久的历史，在小说、戏剧、电影这些文艺表现手法中很常见，而日式CRPG在发展过程中受到日本比较发达的动画与漫画行业很多影响，在日式CRPG游戏发展的初期，由于日本的动漫行业出现人才过剩，很多优秀人才被吸引到游戏行业，所以使日式CRPG和日式动漫有很深的亲缘关系，这一点和受TRPG很多影响的美式CRPG又有区别。日式CRPG的强调“移情作用”的习惯是来自于日式动漫，日式动漫的文艺表现手法又是源自于小说、戏剧、电影这些相对来说历史悠久的艺术，从而形成了日式CRPG的，非常强调剧情感染力，且把它作为角色扮演要素来处理的特色。我们刚才说过，角色扮演是指玩家和角色之间的一种相互融合的关系，而强大的剧情感染力可以催化移情现象，从而将玩家的感情代入游戏角色的身上，由此完成了这种融合的过程。但是游戏的剧情并没有为玩家的选择改变，这种融合归根结底是基于玩家对于剧情的欣赏过程，在这一点上，日式CRPG和传统的基于欣赏的艺术表现手法毫无二致，这也形成了日式CRPG的基于“欣赏”为主的扮演观，“欣赏”扮演观的本质就是剧情这一角色扮演要素，日式CRPG中，很少有多线式的CRPG，多线式的CRPG多半是作为一种另类而存在，究其原因就是强调剧情感染力已经可以造成这种融合，多线式的剧情费时费力，而且在相同的预算下，精心打造的单线式剧情游戏无论是剧情还是画面都要优于多线式CRPG，使得游戏剧情更加拥有感染力，这也是美式CRPG和日式CRPG游戏之间的一个区别。但是两者还是有共通之处的，刚才在介绍美式CRPG的基于“体验”为主的角色扮演观的时候说道，这种扮演观既不是以玩家性格为中心，也不是以角色性格为中心，而是一种融合。最后表现出的角色个性既有角色的特征也有玩家的因素，那么日式CRPG的这种以“欣赏”为主的角色扮演观也是这样的一种融合，原因是游戏过程中玩家将自己的情感代入了角色。但是由于日式CRPG的游戏角色由于客观剧情的限制，游戏角色的个性和经历是客观存在的，并非是像美式CRPG和TRPG一样依靠多线式剧情和玩家的选择体现游戏角色的个性，所以这里存在一个冲突，就是玩家个性和游戏角色个性的一个冲突。因为两者没有同一性，单一的游戏剧情也没有提供两者融合的可能，这一点对于强调剧情感染力的日式CRPG来说是要命的，如果玩家不认可游戏角色就根本不可能出现“移情作用”这种情感代入现象，表现出来就是游戏内男女主角海誓山盟，游戏外玩家觉得搞笑无聊，这也是日式CRPG用户面相对固定的原因。日式CRPG对这一冲突的处理往往是弱化游戏主角的个性，如果你细心一点的话就会发现，剧情派的日式CRPG主角多半是毫无性格，混混耗耗的人物，可是现实中你愿意将拯救世界的重任交付给这样的人手中吗？这么做的目的无非是为玩家的个性腾出空间，使冲突最小化而已。最后，鉴于上面所提到的日式CRPG用户层面的相对固定性，日式CRPG玩家之间的门户之见，派别之争也是最为激烈的，但这并非说明日式CRPG游戏之间的高下问题，只是体现了艺术欣赏口味的多样性，所谓“彼之熊掌，尔之毒药而已”，以这一点来说明日式CRPG游戏的孰优孰劣毫无意义。这又是与美式CRPG游戏相区别的一点。



鉴于这里的读者对日式CRPG游戏相对熟悉，这里关于其特点只作简要介绍，重点突出日式CRPG角色扮演观的发展。

日式角色扮演游戏的核心因为是舶来品，所以早期的日式CRPG也是和早期的美式CRPG一样强调游戏系统的作品，但日式开始强调游戏角色扮演要素却是走到了美式CRPG的前面，因为在以《博德之门》为代表的新一代美式CRPG出来之前，美式CRPG是濒死状态，更不要说发展了，而日式CRPG游戏倒是一直高烧不退。在FC末期和SFC初期，日式CRPG中开始出现强调角色扮演要素的作品，这些作品主要是加强了剧情感染力和同伴的性格塑造，而且在游戏中也开始穿插一些利用Sprite块制作的简单的过场动画来直观地交待剧情。日本的两大RPG先后进行了这样的尝试，首先是1988年12月17日发售的《最终幻想Ⅱ》，《最终幻想Ⅱ》不仅在“《最终幻想》系列”的历史上



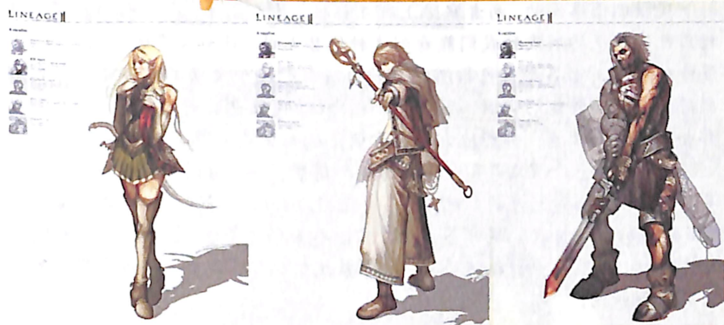


是开拓性的作品，他将《最终幻想》这个系列从二线作品的地位提升到了到一线作品的行列，不仅确定了《最终幻想》以后的注重情节元素和人物性格的刻画的发展方向以及开拓进取的创作精神，为其将来的发展奠定了牢固的根基，而且它也是日式CRPG从强调游戏系统向强调角色扮演方向转变的先导力量，SQUARE的这种做法马上得到了玩家和业界的肯定，其销量达到了76万套。并一举获得了1988年度最佳剧本奖、1989年度最佳电子游戏和1989年度最佳RPG奖三项大奖。可以说，从这一作开始，"《最终幻想》系列"开始向了日本第一CRPG逐步靠拢，最终造就了它的辉煌。此后在日本的CRPG游戏中开始出现很多注重角色扮演的作品，其中的优秀作品成为了我们现在许多著名CRPG系列的前身，而1990年2月11日《勇者斗恶龙Ⅳ》的推出，更是说明了日本CRPG游戏的主流也开始了这种转变，这是对CRPG角色扮演要素的极大肯定，大大地推动了日本CRPG游戏的发展。《勇者斗恶龙Ⅲ》作为当时系统型CRPG发展的顶峰，辉煌的光芒之下难以掩盖这样的一个事实，就是纯粹的系统型CRPG已经没有多少发展余地，《勇者斗恶龙Ⅲ》的极大成功使得后继作品无法在沿袭系统性的老路上做出超越，而当时整个日本CRPG游戏市场上也开始出现认为强调角色扮演的CRPG为新潮的风气。此外，CRPG游戏开始成为市场的主流，大量作品涌现，竞争日益激烈，于是ENIX在面临众多的压力的情况下，推出了革新性质的作品《勇者斗恶龙Ⅳ》。该作品的出现，标志着日本CRPG游戏的发展方向的变化（关于《DQ》历史上哪一部游戏是最优秀的，历来众说纷纭，不过一般都认可3代为系统最佳，4代为剧情最佳的说法，所以后期的作品在两个发展方向都比较重视，但是由于FANS比较分散，说法不一，倒是很难对后面的几部游戏下一致性的结论了），从此，日式CRPG游戏进入新的发展阶段。日式CRPG游戏的第二次飞跃是在SFC的末期和PS崛起的初期，SFC末期可谓日式CRPG游戏的诸子百家时期，因为在FC和SFC两个游戏发展阶段中积累了经验（这里笔者用各个时间段的主流机种代表日式游戏发展的各个阶段），日式CRPG在这个时期总体呈现百家争鸣、百花齐放的局面，既有传统系统型CRPG的延伸，比如《风来之西林》，也有强调角色扮演要素作品的发展，比如《最终幻想Ⅵ》。1994年4月2日发售的《最终幻想Ⅵ》不仅继承了SQUARE一贯坚持的强调CRPG游戏剧情感染力的游戏制作理念，也体现了其多年来艺术表现手段和技术实力的积累，使该作当之无愧的进入日式CRPG游戏的名作殿堂。客观的说，《最终幻想Ⅵ》在角色扮演要素方面并不是一款富有创新性的作品，对于剧情、人物性格的塑造是继承传统的结果，但是它将这些元素提升到了当时客观条件限制下的极限。较之以往的作品，此作拥有更深邃的剧情和更为细致的角色性格刻画，剧本上的复杂性方面更是绝非以往的RPG所能比拟，它是日本剧情派CRPG前无古人的作品，是对以往日式CRPG一切成果的总结。在《最终幻想Ⅵ》之后，"《最终幻想》系列"同样开始面对新的发展问题，但是此时FC和SFC采用的基于Sprite块的游戏编程方式开始极大地限制游戏表现力的发展，对于《最终幻想》这个强调利用剧情表现和演出效果开启玩家和游戏之间的情感共鸣点、产生移情作用、使玩家融入游戏的作品而言，用Sprite块制作出的游戏角色无论在动作、表情还是人物内心的表现方面都相当的简陋，远远无法达到CRPG游戏发展的要求。CRPG游戏的发展对硬件提出了更高的要求，呼唤具有更高表现力的游戏平台的诞生。撇开SFC后期厂商之间的矛盾纠纷，PS的成功，一定程度上也是时世造英雄的结果，而且在SFC后期的三大主机中，PS性能最为平衡，比较贴近CRPG发展的要求，其他两款主机，一款是先天3D能力不足，一款是ROM容量限制了其CG播放能力和材质贴图的质量，而CG和3D对游戏的表现力而言都是及其重要的，PS系统的合理性成为其在竞争中的优势之一。另一方面，对于游戏制作而言，PS的崛起，极大程度地解放了硬件对游戏发展要求地束缚，而且，CG播放能力和3D技术的合理运用，使得将其他艺术的发展成果运用到游戏中来成为可能，这一系列条件的成熟，最终造就了日式CRPG史上里程碑式的作品《最终幻想Ⅶ》的诞生。1997年1月31日SQUARE发售了其转战PS平台后的第一部RPG作品《最终幻想Ⅶ》，相对于《最终幻想Ⅵ》的总结过去，《最终幻想Ⅶ》是一部继往开来的作品，大量的电影表现手法被运用到游戏中来，极大提高了游戏的剧情表现力和演出效果，再加上该社多年来在CRPG制作中积累下来的经验和其一贯秉承的对剧本的精心打造和角色的细致刻画，使其成为日本CRPG史上最重要的几款作品之一，它带给玩家和业界的冲击是惊天动地的。不仅如此，《最终幻想Ⅶ》也是日本角色扮演史上划时代的作品，它的极大成功，使其成为次世代之后的3D RPG的基准和范本，自此剧情型CRPG成为了日式CRPG界的主流，日式CRPG的以"欣赏"为主的、从"欣赏"中获得情感共鸣的角色扮演观王者地位最终确立，日本CRPG游戏发展进入新的纪元。如果从角色扮演角度来说，《最终幻想》之后的几部作品不能算革新性质的作品，说改良性作品比较合适，即使《最终幻想XI》在日本网络游戏发展史上拥有很高的地位，但这和角色扮演要素却没有多大的关系，《最终幻想Ⅹ》严格说来，是在硬件限制解放条件下对以往形成角色扮演要素的极大提高，但仍然是属于量变阶段。但是，在剧情化CRPG这样欣欣向荣，热火朝天的发展势头下，却又有另外的一股势力正在悄悄的积蓄力量。这股力量在PS后期和现在的PS2时期正在极大地影响着CRPG游戏的发展，成为左右CRPG角色扮演观的强大势力，这股势力是正是邪现在还很难下出定论，我们将在最后的0.5种扮演观中将对其进行讨论。

综上所述，我们以地域区别为界，讨论了两类不同的扮演观，美式CRPG的以"体验"为主的角色扮演观和日式CRPG的以"欣赏"为主的角色扮演观，之所以将两者放到一起讨论，不仅仅两者都是CRPG，如果从角色和玩家个性之间的矛盾来看，这两种角色扮演观都认为在CRPG中，游戏角色和玩家之间的个性会发生融合，最后体现出来的是融合的个性，即便两种扮演观在融合的具体方式上有所区别。这和TRPG的以角色为中心和下面将要讨论的网游的以玩家性格为中心的角色扮演观是不同的，这两种角色扮演观并没有发生玩家和角色性格的融合，三种角色扮演观的不同是他们的游戏进行方式决定的。



第三种扮演观：以实现自我为主的角色扮演观



用平地惊雷来形容网络游戏在中华大地上的崛起可能比较合适。正当我们在主流媒体中看见诸多类似某地多少小学生发誓告别游戏这样的新闻的时候，韩国商人却正在用极其简陋的编程技术制作的网络游戏敲开我们的国门。当他们通过他们的网游从中国的网民身上获得了庞大的利润的同时，我们游戏界和IT界的精英却只能面对这些技术上落后，游戏理念上原始，依靠驱动人类争强好胜的本能来吸引玩家乃至沉迷的怪物扼腕叹息。

网络游戏源于1978年罗伊和理查德创造的网络泥巴游戏，它的各个核心元素在80年代晚期网络服务商自己搭建管理的专属网络上多人图形化游戏中逐渐成熟(由于游戏理念和商业模式和现在的网络游戏并不相同，这些游戏被认为是与现代网络游戏有区别的，但是他们的存在却催熟了网络游戏大部分要素)。真正意义上的网络游戏是在90年代中期，随着网络协议的统一和INTERNET的大发展而发展起来的。第一款真正意义上的网络RPG游戏《子午线59》诞生于1996年，最初由一个叫Archetype Interactive小公司开发，后来被3DO公司并购，是第一款在一个虚拟游戏世界里将数量巨大的玩家和许多其他影响网络RPG游戏的元素整合到一起的游戏。《子午线59》也是现代一切网络RPG游戏的始祖，现代网络RPG游戏的许多概念在这款游戏中被第一次确立，比如"大型多人在线互联网游戏"(MMORPG)这个叫法就是源自于《子午线59》，据里奇·沃格(现任索尼在线娱乐的发展副总裁，那段时间他在3DO公司工作)回忆，他和他的同事们在工作中已经开始使用这些词汇，而且现在在大多数网络游戏中广泛采用的包月制的收费方式也是源自于《子午线59》。随后的一年，大量的网络RPG游戏开始涌现，使网络游戏成为一种主流的娱乐方式。沿袭《子午线59》发展起来的MMORPG主要是欧美风格，这与我们现在国内流行的韩式网游有明显的区别，美式MMORPG继承早期美式CRPG重视游戏系统的风格，大都属于慢热型，要玩进去才会体会到个中乐趣，强调的是游戏本身的快乐，可以看作网游中的CU(core user)游戏。而我国流行的几款韩式网络游戏大多是系统简单、上手容易的作品，此外游戏的聊天系统比较强大，强调从聊天、练级、装备收集、互相PK、炫耀中获得游戏的乐趣，可以看作网络游戏中的LU(Light user)向游戏。我国网民在接触网络游戏前大多没有多少游戏经验，这也是简单易上手的"LU向"游戏更为受欢迎的原因。于是国内的网络游戏市场基本被韩式网络游戏占据，上海育碧软件曾进试图在中国推广欧美网络游戏巨作《无尽的任务》(EverQuest)，但是由于国人对网络游戏的口味偏向韩式，该作一直处在叫好不叫座的尴尬境地。

说起韩式网游，就不得不提起两个游戏作品的名字，那就是《天堂》和《传奇》。一般认为，韩国的网络游戏发展是建立在美式网络游戏的发展成果之上的，但事实并非如此，韩国的网络游戏发展不仅有相对独立性，在起步时间上也和美式网络游戏差不多。1996年，3DO公司发行了《子午线59》，Nexon公司发行了《风之国度》，这也是韩国设计师杰克·孙的第一个游戏作品。而这款《风之国度》就是韩国第一网游《天堂》的前身。《天堂》发售于1998年，是孙的又一力作。相对独立性的发展与东方民族的游戏倾向打造了《天堂》完全不同的游戏风格，该作不仅有完善的个人升级系统，更加入了与众不同的组队间领土所有权的游戏成分，让众多玩家体会到策马扬鞭，南征北战快感。不过另一款韩式网络游戏《传奇》的成功却是中国玩家的功劳了。2001年春，《传奇》被一名商人花30万美元的代价引入中国，在此之前，《传奇》不过是韩国网络游戏中的二流作品。但几个月后，所有的事情都开始变得不可思议，投机也好，取巧也罢，反正《传奇》在中国造就了辉煌，也改变了我国政府对游戏也的一贯看法，这或许是只有在中国才会发生的传奇。

网络游戏的角色扮演观可以归结为一种实现自我的角色扮演观，所谓实现自我就是指在网络游戏中，游戏角色的个性变得无关紧要，只是玩家在游戏世界的一个形象表征而已。这种角色扮演观是以玩家为中心的，与一开始讨论的桌面角色扮演游戏以游戏角色为中心的角色扮演观截然相反，何以网络游戏是这种角色扮演观，也是其游戏方式决定的。首先，进行网络游戏的疆界与TRPG和CRPG都不相同，无论是TRPG还是CRPG，游戏中的虚拟世界被认为只有在游戏中才有意义，游戏只在虚拟世界中进行，没有人把现实世界的处世观代入游戏的世界中，游戏的虚拟世界被认为与现实世界没有关系。但是在网络游戏MMORPG中，游戏不仅在虚拟世界中进行，实际上现实世界也是游戏进行的疆域之一，一个网络玩家实际上是在网络游戏虚拟世界中，BBS上和OICQ里进行他的游戏，而后两者基于现实世界，网络游戏中的人与物的关系，人与人之间的人际关系也可以被带入到现实世界中，比如在网络游戏中的虚拟劳动也被现实世界承认，很多人愿意用现实中的货币去购买虚拟世界的劳动成果，在这种交易背后，实际上也是对虚拟世界的抽象劳动的承认，在人际关系方面，很多玩家在虚拟世界发展的友谊也被广泛的延伸到现实世界来，网络游戏中的游戏世界被认为是现实世界的一种延伸，玩家在游戏中的行动也被认为是在现实中行动的延伸。所以网络游戏中进行游戏的角色其实就是玩家自己，而并非是TRPG和CRPG中独立存在的角色，对待游戏世界的看法上的区别造就了这样的结果。其次，在虚拟物品的态度上面，这也许是网络游戏和其他游戏之间最为明显的区别，在其他游戏看来，虚拟物品只在游戏的虚拟世界中存在，离开游戏是没有意义的，但网络游戏却把虚拟物品看作玩家的财产，是玩家在游戏世界中虚拟的抽象劳动的凝结，可以通过现实中的货币进行交易，从而被认为离开游戏的世界是有意义的，这一点实际上也是网络游戏和其他游戏在对虚拟世界观上的不同看法在物品上面的体现。最后，对待游戏剧情的态度上不同，CRPG和TRPG通过剧情安排实现玩家的游戏体验，但网络游戏的游戏体验是在虚拟世界中玩家之间的互相交往中自然形成的，网络游戏是没有剧情的，原因就是并不需要剧情来实现游戏体验，网络游戏的这种自然形成的游戏体验与人对于现实世界的体验形成于人际关系和人与世界的关系在本质上是相同的，这也是网络游戏对于虚拟世界和现实世界的看法在人际关系上面的体现。所以网络游戏中的角色是现实世界中的玩家在游戏的虚拟世界中的延伸，形成了网络游戏以玩家为中心的角色扮演观。



到此为止，我们讨论了现在已经发展出的所有RPG游戏在角色扮演观上的不同看法以及形成这些不同扮演观的原因。从讨论的线索来看，这些扮演观之间不是孤立的，他们之间区别的根源在于对同一个问题就是游戏玩家与游戏角色之间的矛盾关系的不同看法上面。我们最后在总结一下这些游戏的扮演观，以便读者可以有一个清晰的认识：

1. TRPG(桌面角色扮演游戏)是完全以游戏角色为中心的，玩家个性无关紧要，以"表演"为主的角色扮演观。

2. CRPG(电脑角色扮演游戏和视频角色扮演游戏)的扮演观同时兼顾

游戏玩家和游戏角色的个性，是一种融合的扮演观，其中美式CRPG和日式CRPG之间因为地域文化原因而有所区别，美式CRPG以"体验"为主，日式CRPG以"欣赏"为主，但是两者对待"融合"的态度是一致的。

3．MMORPG（大型多人在线互联网游戏）是完全以玩家为中心的，角色个性无关紧要的，以玩家"实现自我"为主的角色扮演观。

各类RPG游戏的角色扮演观都是由其各自的游戏方式决定的，是有区别的，受到客观条件的限制，也就是说在某种游戏进行方式下，这种角色扮演观可以获得最大的乐趣，大家都倾向于这种角色扮演观而达成一种共识。各自的角色扮演观如果不考虑其游戏进行方式而进行比较是武断的，缺乏客观性，而且在某种游戏环境中强调以其他游戏的角色扮演观也没有什么意义。比如在网游这种以玩家为中心的角色扮演游戏中，强调像TRPG中那样以角色为中心的游戏扮演观是不合适的，虽然你也可以这么玩，但一来大家并非都这么做，二来这么做也不会得到比从网络游戏进行方式中获得的更多的乐趣。但是各种RPG游戏的角色扮演观也并非孤立的，他们源于对角色扮演基本矛盾的看法，而且他们之间有着千丝万缕的联系，互相之间也可以借鉴、促进、提高，比如美式CRPG的角色扮演观强调世界互动，日式CRPG的角色扮演观强调情感互动，两者实际上有互补性，并不矛盾，在一些同时强调两种角色扮演观的游戏种我们能看到这种优势互补，比如《博德之门》和《浪漫沙加》。此外对各种角色扮演游戏的扮演观有一个全面的了解不仅可以加强对角色扮演游戏的认识，而且对RPG游戏的发展也有好处，可以由此知道哪些工作别人做过，哪些地方存在希望，从而少走弯路，加速发展。

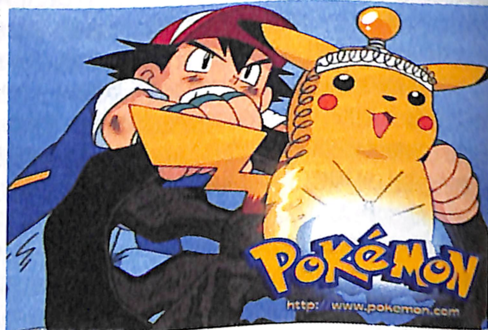
当然，角色扮演只是RPG游戏的一个要素，一个好的RPG游戏是由各种要素组成的，比如优秀的系统设计、文化渊源的传承等等，笔者在这里讨论RPG游戏的角色扮演，绝非否认RPG其他要素的重要性，但为了突出重点，限制篇幅，只能着重讨论这一点。对于系统型的RPG游戏，有机会的话可以另外展开讨论。

另外的0.5种扮演观：收集育成的角色扮演观

我们在介绍日式CRPG的扮演观的时候曾经提到，有一股势力正在积蓄力量，也许大家已经猜到我指的是什么，因为这股势力在现在的游戏界正在显示出越来越强大的威力，其实不仅仅只在日式CRPG圈子里，这股旋风已经在所有的RPG游戏中刮起，这就是在现在的游戏中普遍存在的"收集、育成"要素。

"收集、育成"它是由角色扮演游戏中的某些要素发展而来的，是一种不完整的角色扮演观，这也是笔者称其为另外0.5种角色扮演观，并且没有和前3种角色扮演观并列讨论的原因。为何说"收集、育成"是不完整的角色扮演观是因为，它和游戏的角色和剧情没有丝毫关系（实际上也有完全没有角色的收集游戏存在，比如桌面游戏领域现在非常流行的"万智牌"游戏），它完全可以脱离角色扮演游戏而存在，而"收集、育成"要素又是RPG游戏成长系统的一部分，收集指物质的丰富过程，育成是指对象的成长过程，两者都由RPG发展而来。正是这种与RPG游戏亦是亦非的关系，我们可以说带有"收集、育成"要素的游戏有RPG性质，但不能说带有"收集、育成"的游戏就是RPG游戏，比如带有"收集、育成"的ACT游戏可以被认为带有RPG性质，但这样的ACT游戏却不能被称为A·RPG。在日式CRPG中，"收集、育成"被作为角色扮演观一样对待是从1996年任天堂在便携式游戏机GB上推出的《口袋妖怪》这款游戏开始的，《口袋妖怪》出乎意料地获得巨大成功，粗糙的游戏画面、毫无个性的角色以及简单之极的剧情似乎与当时主流的RPG游戏发展方向背道而驰，但是这款基于"收集、育成"要素的角色扮演游戏却是娱乐性满点，不仅名利双收，还名垂青史，所以曾经被一些看不懂了的媒体评为"怪物软件"，从此开创了日式CRPG游戏"收集、育成"时代。如今"收集、育成"已经变成一种时髦，似乎什么游戏都要和它沾点边才行，真是让人哭笑不得。另外一方面，TRPG领域也在进行这样的变革，如果各位对TRPG稍微有一些了解的话，应该知道现在《DND》的版权属于威世智（Wizards of the Coast：Wotc）公司而不是它的缔造者TSR公司（Tactical Studies Rule），而威世智就是万智牌的发行公司，万智牌（Collectible Card Game，CCG）由威世智在1992年推出的卡片收集游戏，CGC在日本被叫做卡片交易游戏（Trading Card Game，TCG），这是一种基于卡片的收集游戏，脱胎于TRPG，但是他的流行却造成TRPG业的衰退，最终迫使大量TRPG公司走入绝境。虽然威世智对仍然对TRPG是扶持态度，但是TRPG的风光已经大不如昔，TRPG游戏的黄金时代过去了。此外，网络游戏中对稀有虚拟物品的最求，本质上其实也是一种搜集。

在以上对"收集、育成"要素的讨论中我们可以看待，"收集、育成"要素对RPG游戏的影响是双重性的。一方面加强"收集、育成"的RPG游戏是建立在比较强的通信上面的，这也是为什么这样的游戏在便携游戏领域、网络、人际交往中拥有强大生命力的原因。它可以改善传统CRPG由于单人游戏方式导致的自我封闭问题，拥有一定的社会化作用，对玩家是有益的，但是一方面，他将游戏中赤裸裸的利益关系带到了现实中来，比如虚拟物品和珍贵卡片的现实货币买卖，厂商也可以利用人对于收集的本能持续的盘剥消费者，所以说他带来的人际关系的改善带有不良的一面。"收集、育成"要素对游戏厂商和游戏市场的影响也是双重性的，一方面，"收集、育成"要素加强了游戏的娱乐性，游戏时间大幅延长，厂商在获得更好的销售率的同时，也回避了中古软件带来的冲击；另一方面，游戏时间的大幅延长，使得消费者没有更多的精力尝试其他的作品，游戏变得越来越核心化，圈子变得越来越小，这对于一些二流游戏厂商或非主流游戏的制作厂商来说是致命的。但是实际上，RPG游戏最好的创意往往来自于这样的厂商，这样"收集、育成"加剧了游戏厂商之间的竞争，使游戏产业向垄断化的方向发展，这对于创意第一的游戏也不能不说是一种遗憾。最后，"收集、育成"要素的滥用使得大多数游戏厂商创意丧失，"收集、育成"被看做万金油、雪花膏，只要一抹立即东施变西施，鱼目成珍珠，造就一堆懒惰厂商，这无异于饮鸩止渴。



"收集"与"育成"会将RPG游戏带入新的发展天地还是会成为RPG游戏的末日梦魇，现在还真的很难说清，也许只有时间才会给出正确的答案吧。

终于写完了，这篇文章自去年9月份起就开始酝酿，经过3个多月的资料收集和半个月的写作终于完成了，文章也从原先计划的1万字左右发展到现在的2万余字，各位看官想必也看累了吧，倒不是天之业云存心骗稿费，只是越写越觉得讨论全面的重要性，再说资料收集和各方面意见的听取也是耗费了我一番心血，大家就容我放肆一回吧。

对于一篇以求是态度写作的研究性质的文章，天之业云在这里并不想写一个慷慨成词或意味深长的结尾，只是希望这样的讨论是有用的或有益的，能够丰富读者RPG游戏的知识，帮助读者培养角色扮演游戏的品位，以及希望这样的讨论对游戏业的发展发展是有利的，特别是发展中的中国游戏业需要这样一份关于世界上各种RPG游戏的资料。在行文过程中，笔者尽量用一种客观的态度，以客观的事实为优先，但是这毕竟只是一份个人的研究，不可能不带有主观性，真正的客观是在大家一起的讨论中获得的，笔者诚心希望这篇文章能够抛砖引玉，约来越多的基于客观的讨论能够出现，越来越多的游戏评论人能够实事求是的评论，而不是一种盲目的导向。最后，对在本文的写作过程中帮助过笔者的所有朋友表示感谢，以下论坛是笔者大部分资料和意见的来源：

http://www.mageb.com/
http://www.dndrpg.net/bbs
http://www.17173.com/
http://www.tgfcer.com/club/
http://www.stage1st.com/

特别企划





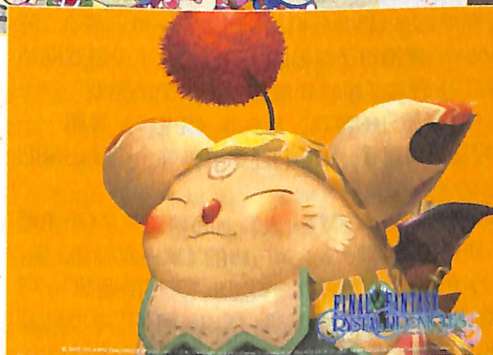
















文：UCG众小编

统筹：胜负师

有心之花，无心之柳

——众小编的2003年度最意外游戏

文：UCG众小编　统筹：胜负师

有心之花，无心之柳

——众小编的2003年度最意外游戏

中国人总习惯于在春节过后才细细回味整个一年，慢慢总结自己这一年的得与失。《游戏·人》第六辑恰好处于这样一个时间段，特别企划的选题也就把目标锁定在了2003年之上。2003对于中国游戏产业、中国游戏媒体、中国游戏玩家都是意义非凡的一年，其间发生了太多太多的大事，我想它会在很多人心中留下难以磨灭的记忆。在UCG众小编对2003年的印象中，除了这些大事，可能还会有一份意外会是他们在很长时间内都无法忘怀的。意外，意外的好，意外的坏，意外的惊喜，意外的失望……"你玩过的2003年度最意外的游戏是什么？"这样一个有趣的命题也就随之出现在了众人的眼前。喜好不同，个性不同，游戏观不同，也造就了大家对于"意外"这个词的不同理解，是"有心之花"还是"无心之柳"，也会因为主观的评判标准不同而截然不同。若是以下列举的这些游戏与诸位的理解与认知有所出入，可千万不要感到意外哦！

死或生 极限沙滩排球

Xbox	死或生 极限沙滩排球	TECMO	SPG
	DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	2003年1月23日	日版
	1人	硬盘记忆	7800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：18岁以上



D·S

相信所有TECMO的FANS在2003年初都在等待同一个游戏问世，那就是大名鼎鼎的《DOAX》了！如果说在玩了2个小时之后有什么感受的话，我想大多数玩家都会说出"怎么就这么短呢？"、"以前公布的要素为什么只剩下这么点了呢？"、"真的好闷啊！"诸如此类的牢骚。但我想说的是，从一开始它就有明确的定位，这只是一款用眼睛看的游戏，用你的审美观去欣赏的游戏。除此之外，它什么都不是，埋怨只是因为那些玩家自己走入了误区……

之所以把这款游戏评作是自己在2003年内感觉最意外的游戏，就是因为它的发售让我在假期里（正值2003年春节期间）有了最好的选择，让严寒的冬日离我远去，安坐家中享受着"阳光、沙滩、泳装美女"的夏日诱惑。而游戏中的规则也可以说是简化到了极限，对游戏没有什么了解的人也可以轻松应付。在讲究系统，讲究世界观，讲究剧情的游戏年代，你还能找出像它这样简单的电视游戏吗？意外的另一个方面体现在这款游戏的针对玩家层面太绝对了，在我接触的人当中，对这款游戏的评价都是走向两个极端的，根本就没有所谓的中立看法。面对2003年内发售的众多游戏，试问有什么样的游戏可以达到对它的那种评价尺度和标准呢？除了以上的这些，其实还有一个可以忽略的意外因素，那就是这款游戏只有在WIDE HDTV上才能真正发挥出它的精美画面魔力，对应杜比数码5.1声道的设计也可以让有条件的玩家听到近似真实自然界里的海风与潮汐之声……



离开游戏本身，我们也感觉到TECMO的商业嗅觉越来越灵敏了，虽然2003年的主流商业游戏话题是炒冷饭，可是TECMO似乎更聪明，它的一系列商业运作从本质上来讲就是炒冷饭，不过笔者却没有看到什么玩家把TECMO也列入了这个行列之中。这一切都因为TECMO很聪明地把握住了它的消费者最需要的是什么，而后要做的工作只不过将那些需要更加具体化，更加细节化就足够了。从舞台秀到玩家稿件征集，从贩卖泳装到派遣模特亲临杂志编辑部，这样庞大的炒作计划与按部就班地采取行动，这些的确让玩家感到很意外，也让那些曾经认为很了解TECMO的人在2003年结结实实地大跌了眼镜一回。

展望2004年，这股意外的感觉似乎并没有消散，不管你喜不喜欢，这一切都在潜移默化中顺理成章地继续着，不能想象今后的游戏业界会变成怎样的，就像10年前我无法想象如今的世界一样……



恐龙危机3

Xbox	恐龙危机3	CAPCOM	ACT
	DINO CRISIS 3	2003年6月28日	日版
	1人	硬盘记忆	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上



GOUKI

2003年最意外的游戏？——"胜泰二人组"把这个命题交到我的手上的时候，我脑袋里第一个闪出的游戏并不是下文将要提到的《恐龙危机3》，而是另一款已经在"黄金眼REVIEW"里抱怨了很多的《鬼泣2》。不少游戏网站也将《鬼泣2》评为"2003年度最令人失望的游戏"——因此按照这样的说法"2003最意外的游戏"其实非《鬼泣2》莫属……不过，既然《鬼泣2》已经功成身退了，那咱们还是另外挑个靶子出来吧——《恐龙危机3》！

说起来这也是GOUKI第二次在《游戏·人》上面写有关"《恐龙危机》系列"的文章，上一次是在《游戏·人》第二辑的《某一次感动》里，大赞了一番《恐龙危机2》的剧情，并对其续作抱以"无尽的遐想"。可想而知，自己对《恐龙危机3》的期望值有多高。所以，自《恐龙危机3》于2002年E3展上初公开之后，自己就一直焦急等待着新情报的释出……

是的，当自己第一次看到官方公布的剧情概要以及主角帕特里克还有他身上的那件古怪的"喷射套件"之后，我的反应相当镇定，因为我深信有着前两作那优秀的素质，本作至少也应该是水准之作。这只是初公开的情报，《恐龙危机》前两作的主角蕾吉娜以及《2》的主角狄兰的公开应该是迟早的事情——我甚至已经开始为这两名角色的出现而做出种种假设了。而随着游戏讯息公布得越来越多、发售日的日益临近，我的种种





假设被一个一个地否定，到了5月末，对于《恐龙危机3》与前两作联系，我已经完全死心了。

希望已然落空，但让我失望的不止如此。在游戏正式推出之前，官方公开的宣传影像都是以CG为主，而“长达60分钟的CG”也作为一大卖点而被CAPCOM着重推出——至于游戏究竟怎么玩，究竟好玩在哪里，大家心里都没有底……

是的，正式拿到游戏之后，我只玩了不到两小时就放弃了——我无法把眼前这个游戏与《恐龙危机》联系起来，特别是对于视角的处理简直是糟糕到了极点，在绝大部分的战斗中，你都不会看到你的敌人出现在屏幕中，你能够做的就是——音乐节奏一变，你就自动锁定开枪射击吧……有人将《恐龙危机3》称之为音乐游戏，倒也是比较贴切的……

自己在“黄金眼”栏目中点评该款游戏的最后一句话是：“与前两作的关联不大，这是我先遗憾、后欣慰的地方。”我想，这句话很好地说明了我当时的心情，我依然诚心诚意地期待着蕾吉娜与狄兰再次出现在我们的视野中，如果《恐龙危机》还有继作的话。



格斗之王 EX2 咆哮之血

格斗之王 EX2 咆哮之血		MMV	FTG
GBA	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX2 ハウリングブラッド	2003年1月24日	日版
	1～2人　自带记忆功能	64M	5800日元
	对应 GBA 专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄


LIKY

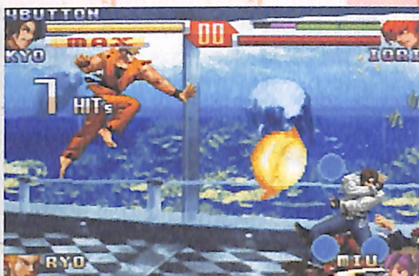
说《KOF EX2》(以下简称《EX2》)就不能不说它的前作《KOF EX》(以下简称《EX》)，《EX》在当初是一个备受玩家关注的游戏，第一次在掌机上出现了正常比例的《KOF》，已经够让人心动了。而且游戏还未推出时厂商所公布的游戏图片完全媲美与街机版的画面，一度让所有人期待不已。然后，当游戏推出时，糟糕的手感、劣质的BGM、混乱的攻击判定让人大失所望，甚至大家还一度因此认为，掌机上只适合做《热斗96》那样的《KOF》。所以后来《EX2》的情报公布时，我也不怎么感冒了。

距离前作一年，《EX2》低调登场。我记得那天晚上我早已经回到宿舍，突然紫枫梳梳张张地跑回来，手里拿着《EX2》，兴奋地告诉我，这次做得太好。我迫不及待地抢过来一试，果然，简直跟街机版的《KOF 2000》完全一样嘛(也许有点夸张，但当时就是这个感觉)，无论是场景、打击判定还是手感，令人非常满意。人物发必杀技时该有的语音都有了，没有像前作那样偷懒。而每一局开头也出现了“《KOF》系列”招牌式语音——“ROUND 1 FIGHT”，让人欣喜不已。

对于前作，玩家最为称道的就是游戏画面了，而此作相比于前作在画面素质上仍然作出了很大提升，背景中的远景和近景显得更加有层次感，而且有些背景加入了动态效果，比如海洋馆的水波荡漾和沙漠场景中的风沙效果，完全跟街机版一样，令人感动。另外，游戏中的一个原创场地也非常漂亮，喷有“KOF EX2”宣传画的巨大的红色客车极富立体感，给人以很强的视觉冲击。



游戏的最大的进步应该是手感，与前作相比简直是质的提升，厂商非常体贴地准备了多种按键模式以及指令简化输入、输入指令延迟等设定(单从这一点就能看出厂商的诚意)，操作起来毫无生涩的感觉，各种连续技打起来爽快无比。而且这次的攻击判定绝对不像前作那样混乱，基本与街机版一样严谨，所以玩起来很有街机版《2000》的感觉。



这款游戏我玩了好久，没事的时候总会拿出来练练手，越玩越觉得有意思，因为游戏有着丰富的隐藏要素，比如隐藏模式、隐藏人物、称号系统等等，可以让人研究很久，耐玩度相当高。

因为有了《EX2》带给我的惊喜，所以从那以后我一直期待着2004年1月1日能玩到《KOF EX3》(因为《EX》、《EX2》都是在1月1日推出)，但是至今厂商都没有公布GBA上《KOF》新作的任何消息，实在令我遗憾不已。不知道何时才能在GBA上再次玩到《KOF》的下一作，又不知道那又将带给我怎样的意外。



恶魔城 CASTLEVANJA 真实的叹息

恶魔城 CASTLEVANIA 真实的叹息		KONAMI	ACT
PS2	CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENT	2003年10月21日	美版
	1人	124KB	49.99美元
	只对应DS2手柄		推荐玩家年龄：17岁以上


SOUL

其实意外的造成，往往是和厂商之前的宣传密切相关的，根据厂商的宣传，人们就会对游戏产生某种期待，如果厂商的宣传不够谨慎，那就有可能让玩家产生不切实际的期待，最后的结果有两种：第一种是可能是令玩家对游戏大失所望，即使游戏本身的素质并不差，但一旦让玩家感觉自己的期待落空了，就会对游戏非常排斥……第二种则是让玩家感到惊喜，这主要就是因为游戏之前的宣传比较低调造成的。

这里要说的，就是属于第二种意外，也就是造成惊喜的PS2游戏《恶魔城CASTLEVANIA 真实的叹息》(以下简称《叹息》)。

惊喜一：这其实是一款A·RPG！

IGA说这是动作游戏，KONAMI官方也把此作定为ACT，于是我不指望游戏会有太多丰富的要素，结果……

在很好地玩通本作之后，我认为这是一款A·RPG，而且是一款优秀的A·RPG。A·RPG的定义是什么我不想在这里“臭屁”，作个类比吧。《塞尔达传说》是A·RPG吧？好，既然《塞尔达传说》可以称之为A·RPG，那么我认为《叹息》也可以称之为A·RPG。就说升级，主角LEON同样需要在城内不断探索，才能不断升级，而且可升级的能力还有好多种，从HP、MP，直到必杀技。这难道不是很像《塞尔达传说》吗？还有那极高的自由度、丰富的解谜要素，这些同样很“塞尔达”……对于我自身来说，骨子里还是比较喜欢有较丰富元素的A·RPG，因此当我发现《叹息》有这么丰富的内容时，能不惊喜吗？



惊喜二：如“神作”一般的音乐！

《叹息》是“《恶魔城》系列”以史以来音乐最棒的一作，这一点我相信争议很小。

惊喜三：游戏史上前所未有的挥鞭动作游戏



游戏史上前所未有的挥鞭动作游戏。以往在2D游戏中的所谓挥鞭动作，其实充其量只能说是"挥棍"游戏，这也是因为硬件机能所限。但令人惊喜的是，这次3D化的《叹息》，竟能将挥鞭那种独有的动作感觉做了出来，不再是传统动作游戏中一成不变的刀剑、拳头等。游戏中动作性的爽快也同样令人意外，除了丰富的连技、帅气到头的动作以外，还有大量的CANCEL（取消）技引入，游戏中很多硬直动作都是可以用其他攻击动作或是闪避来取消的，非常爽快，这恐怕还有相当多的玩家都没体会到吧？

惊喜四：充满挑战性及乐趣的"疯狂模式"！

其实正常游戏一遍之后，我当时也对这个"疯狂模式"不太感冒，但试玩一下就再也欲罢不能了，那种挑战的感觉真的太棒了！还有，这个"疯狂模式"也并不是那么单纯，"疯狂模式"下击倒怪兽后落下宝物的可能性比正常游戏高了至少3倍（个人估算值）以上！更令人惊喜的是，"疯狂模式"下几乎所有机关的运作都不一样了。

关于《叹息》，相信会有不少读者认为UCG杂志上"10、10、9"的评分有失公正，自己作为其中一位将之评为10分的编辑，其实一直都想有个机会详细解释给满分的理由，相信上面这段文字也带有些这样的味道，不知道你体会到了没有？



银河战士 PRIME

银河战士 PRIME	NINTENDO	FPA
NGC	METROID PRIME / 2003年2月28日	日版
	1人 / 3格	6800日元
	对应NGC-GBA专用通信线	推荐玩家年龄：全年龄



阿修罗

在你第一眼看到这款游戏的时候，你一定会想："好好的一个《银河战士》为什么要做成第一人称视角的游戏呢，多累呀！"阿修罗也是如此，加上一贯的FPS苦手，所以从一开始就没有将它列入考虑游戏的名单中去。直到有一天无聊去商店闲逛，突然就来了冲动把日版买了下来。其实在日版推出之前，编辑部就已经有人买过美版了，当时阿修罗还小试了几分钟，得出了一个结论：不适合自己。购买了游戏的人大概也觉得不适合他的口味，没多久就转手了，因此阿修罗也就没有进一步接触它的机会了。而现在，自己已经拥有了它，自然就不想让这几百块钱浪费掉，于是开始了攻略的旅程。

在开始的几个小时里，阿修罗完全把它当成一款普通的FPS游戏来玩，加上对操作的不熟悉，几次想要放弃。尤其是在面对第一个BOSS的时候，众多高速飞行的虫子在萨姆斯身边盘旋，几乎要让人产生呕吐的感觉了。当时阿修罗一边玩一边心想："果真我还不是玩FPS的料呀！"然而，随着操作的熟练以及初期的难关的克服，游戏的攻略进入了佳境。而本作与普通的FPS游戏的重大区别也逐渐显露出来了！



虽然游戏中萨姆斯主要的攻击只有光束枪，但是这并不意味着射击才是这款游戏的重点。其实在半自动瞄准系统的帮助下，射击部分基本上可以说没有什么难度，对于射击部分操作的要求甚至比原始版本的《银河战士》更低。与第一人称视角这一外在的表现形式给玩家带来的主观印象完全不同的是，整个游戏的玩法和传统的2D版是完全一样的！游戏中的地形结构、谜题的构成以及对于操作的要求和解谜的方式等，所有的一切都让人觉得这的确是一款《银河战士》，而不是其他什么FPS。也正是因为这样，游戏的正确的类型定位才是"FPA"（第一人称视角动作游戏）。

如果再要往下说，可能就会说到《银河战士》好玩的根本原因上去了，不过这和今天的主题就不太一致了。实际上阿修罗选中这款《银河战士PRIME》并不是因为它好玩，而是因为原来没有想到它这么好玩！这个系列的优秀之处早已经就为广大玩家所熟知了，但是厂商能够突破自己的束缚将它改变成现在这样的形式本身就很了不起了！更了不起的是，从2D变成3D以后，游戏的方式和乐趣完全没有变，游玩的感觉还是和以前一样刺激！虽然现在说说好像是很容易的样子，但是其实越简单的事情就越困难。很多知名游戏在3D化以后都出现了这样那样的问题，这一来是和当时的技术水平有关，不过最关键的一点还是在于制作人员想象力和创造力还不够！任天堂似乎就特别擅长这一点，《马里奥64》、《塞尔达传说 时之笛》和这款《银河战士 PRIME》都深深地体现了这一点。为了让我们能玩到更多更好的3D游戏，希望其他厂商也要多努力呀！





间谍小说

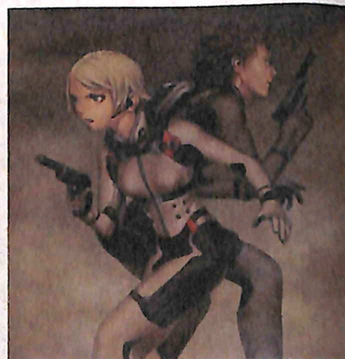
间谍小说	SAMMY/ACCESS GAMES	ACT
PS2	Spy Fiction / 2003年12月25日	日版
	1人 / 330KB	6800日元
	只对应DS2手柄	推荐玩家年龄：15岁以上玩家



多边形

《间谍小说》可以说是一款典型的"宣传效果大于实际效果"的游戏。在它公布之初，凭借着出色的画面表现和精彩的宣传动画，的确令笔者颇为期待。正在翘首期盼的时候却得知日刊给该游戏的评分只有27分，顿时给这个游戏打了大大的折扣。等拿到游戏之后，便忐忑不安地将游戏塞入了PS2……

需要肯定的是，这款游戏的画面的确十分出色，放在同期PS2游戏里面也是相当出彩的。0PENNING动画也算不错，在天空中躲避炸弹这一段也很有新意，可惜的是一落地，一切都现了原形。人物的动作十分僵硬，不知道是否做过动态捕捉，跑起来的姿势怎么看怎么别扭，一点都不自然。而那个跳跃动作更是吓了我一跳，感觉人是被扯到半空中而不是跳到半空中的。下楼梯后，来到一堆木箱前，这时如果一口气踢碎三个以上的木箱，画面会感觉明显拖慢，一个在PS2成熟期出品的游戏居然也会出现这种现象，实在是让人难以接受。而在游戏后段的部分下雨场景和丛林场景这种现象出现得更加频繁和明显。



游戏中的各种间谍工具本是游戏的一大亮点，但是由于搭配和使用的设定有些问题，并没有让人眼前一亮。举例来说，游戏中最突出的"光学迷彩装"，一看就知道是模仿某战术谍报类游戏里的同名工具，但是为了与前者区别开



来，将其作用大大地削弱，设定为只有在贴墙不动的情况下才能启动，而在游戏中玩家可明显感觉到这款道具纯属“鸡肋”；还有那个可以拍下敌人面貌服装数据的照相机，如果角度不好的话，是拍不到任何数据的，可有时候明明在镜头中已经看到被拍摄人的全貌了，它就是不让你获取数据，真是急死人啊！而其他的道具则明显是抄袭了很多同类游戏和电影中的成功设定，例如那段从屋顶使用吊绳垂下的桥段，几乎所有人都能看出是出自哪部知名电影，几乎每一个细节都有让人似曾相识的感觉。

游戏中敌兵的AI也是相当低，例如几乎不能识别出变装后的主角、战斗中毫无战术可言等。但是以上这些都是可以忽略不计的，可是有一些明显设计上的问题就让人难以容忍了，举两个很搞笑的例子：当被敌人发现后，如果你蹲下并躲在一堵半高的墙后，那么敌人就只会傻乎乎地对着墙体上你蹲的位置不停地射击，根本就不知道绕过墙来攻击你；另外一种情况则比较特殊，如果你被敌人攻击并打倒在地，而恰好是躺在敌人脚下的话，那么敌人是不会垂直向下射击你的，他只会保持着一定角度向地面射击，而你则可以舒舒服服地躺在地上睡大觉……

从总体而言，游戏的表现的确是有些糟糕，就算画面上这惟一可书的亮点也因为游戏整体素质的低劣而不能凸现，如果游戏在制作过程中能将用在宣传上的力气花在游戏制作本身上的话，也许最终的结果会好很多。



幻想传说

幻想传说		NAMCO	RPG
GBA	Tales of Phantasia	2003年8月1日	日版
	1人 自带记忆功能	64M	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄



卡伦

仔细想想，其实卡伦在2003年玩的游戏并不算多，除了那几个工作规定必须要玩的游戏外，属于通关类型的便所剩无几了。所幸的是分配给本人的游戏大部分都属中上游水准，《零红蝶》、《生化危机 逃出生天》、《钢之炼金术师》等皆属此列，但遗憾的是，却有这样一款游戏，让本人在入手前无限期待，但却在真正上手之后哀叹其水准名不副实，那款游戏，便是GBA版的《幻想传说》（以下简称为《幻想》。

卡伦虽然也算得上是个《传说》FANS，但由于种种原因，一直没有接触到《幻想》这一系列的起点之作。凑巧的是来到编辑部时恰好赶上了GBA复刻版的出现。为了迎接这一作以及本人在UCG上首篇攻略闪亮登场，我在此之前特意花十天时间将SFC版和PS版各自打穿了一遍，并对其可玩性及剧情深表赞赏。“新角色出现”、“新剧情增加”、“画面重新绘制”，随着游戏发售日日益临近，各种令人振奋的消息纷纷传入我的耳中，本人对这游戏的期待度也随之水涨船高。但可惜的是，这种种期待却在游戏上手不到半小时后便烟消云散了。

“《传说》系列”的精华与卖点在何处？一为剧情，二为战斗系统，其中后者更为重中之重。拥有经典剧情的游戏不在少数，但真正靠战斗系统而名扬天下的日式RPG系列却只有两个——《传说》及《星海》。但遗憾的是，这次的GBA版《幻想》却将这一优点丧失殆尽。虽然说所有角色和敌人都经过了重新绘制，但严重的拖慢却使原本极为爽快的战斗变





为了鸡肋。这不应该以技术上有困难或机能不足来推脱，因为之前的《换装迷宫2》并没有令人失望，而SFC上的《幻想》也没有任何拖慢现象，那样的话，我们就只能怀疑制作人员是否是真的拿出所有精力来开发这款游戏了。

至于那新增的一段剧情，坦白地说也只能以“一般”来评价。持续了数百年的孤独之恋，这本来是个很好的创作题材，不过NAMCO在处理妖精族族长布拉姆哈尔特与半妖精爱夏的这段绝恋时却给人一种平淡的感觉，仿佛只是平铺直述一样，缺乏亮点。而由于这次的GBA版在情节方面是以SFC版为基础的，因此PS上新增的许多对话都没有出现，虽然那对故事情节并没有什么影响，但却使故事的精彩程度大打折扣，实在是令人疑惑《传说》小组究竟是出于何种考虑才会作出此种选择。

不管怎样，GBA版的《幻想》确实无法衬得起“传说”之名，说我要求过高也好，说我吹毛求疵也好，反正我的意见是不会动摇的了。真正的FANS本来就该正视自己心爱作品的缺点，若是一味维护的话，那反而是一种悲哀了。



炸弹人大陆2

炸弹人大陆2		HUDSON	ETC
Multi	ボンバーマンランド2	2003年7月17日/2003年7月31日	日版
	1～4人	251KB/5格	5980日元
	对应机种为PS2、NGC		推荐玩家年龄：全年龄



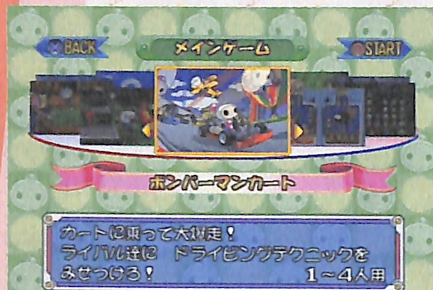
猫太

相信大家一看到《炸弹人》这个名称肯定不外乎会想起“多人对战”、“引爆炸弹炸死对手”和“低龄向”这几个字眼吧！FC上的《炸弹人》的确除了不停地炸死敌人外，根本没有实质性的乐趣。而平台转换到SFC上，游戏性依然只有单调乏味的对战和过关，大不了就增加几种道具、增加几个角色之类。因此“《炸弹人》系列”在玩家中的口碑几乎只剩下了——“婴儿游戏”这4个讽刺的大字。但在2003年中，想不到这款《炸弹人大陆2》会让我带来那么大的惊喜。具体表现在：



1.多样化的模式和玩法。除了最传统的对战模式（类型：ACT）外，还有为拯救被外星人捉去的小孩而展开战斗的故事模式（类型：A·RPG）、以收集“炸弹人大陆”里所有方块为目标的炸弹人大陆模式（类型：ETC），还有乐趣无穷变化多多的赛车模式（类型：RAC）。光是想到一款游戏内有那么多种玩法就会让人兴奋不已。

2.品质让人十分满意。虽然像这样模式众多的游戏还是不少，但其中却有不少作品只是为了配合该系列作品的人气而故意用来“欺骗FANS感情”的产物。但《炸弹人大陆2》却表现出独特的优越。先不要说对战模式的联机互动性，就说看似最简单的“炸弹人大陆模式”。在模式中并不单纯地通过迷你游戏得到方块，在很多时候还是要运用玩家的大脑和观察力解开一些岛的上谜题，而在其中不贬会出现一些爆笑的情节，让玩家在这个“收集之旅”中得到更多的乐趣。而从GBA上的A·RPG游戏“《炸弹人杰斯特》系列”派生出来的冒险模式也是本作值得一赞的重点，结合了PS2机能和GBA的制作经验，这个模式已经显得非常成熟了。而最后



要介绍的“赛车模式”在即将来临的4月15日更会单独推出一个名叫《炸弹人赛车DX》的游戏，可见此模式的趣味性是多么强。

3.总体游戏时间绝对超过100小时。耐玩性是本作最引人入胜的因素之一，光是游戏中的对战模式就可以让人乐不可支，再加上以上所说的众多模式，难道你以为自己可以在试玩后把手柄扔掉吗？

4.其他模式。如果你以为以上介绍的就是游戏的精华，那么“对战方块模式”和“观赏漫画模式”对你造成怎么样的冲击呢？在本作中的每一个模式都有关联，比如说在“炸弹人大陆模式”中购买隐藏赛车和跑道会在赛车模式中出现、完成某些事件后出现对战方块模式等，因此只玩其中一个可不能真正享受到整个游戏的乐趣哦。

怎么样？现在开始对这款游戏有点动心了吧！但对于猫太来说能玩上这款游戏真的犹如在废墟中寻找到宝藏，那种兴奋的心情是到现在也不能平静下来的。改变一下自己的观点，尝试一下在自己意识中不能接受的事物吧！我想你会对它的想法有所改变的。



御伽 百鬼讨伐绘卷

御伽 百鬼讨伐绘卷	FROM SOFTWARE		ACT
Xbox	御伽 百鬼讨伐绘卷	2003年12月25日	日版
	1人	硬盘记忆	6800日元
	对应5.1 声道		推荐玩家年龄：15岁以上


沙罗

很早以前，大概是在《御伽》刚出的时候吧，我就在朋友的大力推荐之下试玩了一下。不过由于不习惯游戏的“飘”的那种感觉，所以很快便放弃了。不过在一年之后，当我玩到本作的续作《百鬼讨伐绘卷》时，这种感觉便被意外所代替。

由于工作上的需要，我有了将《百鬼讨伐绘卷》好好研究的机会。当时在编辑部里只有纱迦对这个游戏赞不绝口，且大力向我推荐，似乎想将我“培养”成《御伽》FAN……说归说，不过我的心里头却完全没有对这款游戏抱有什么指望。正如我所预料的，游戏中“飘”的感觉依旧存在，而画面部分相比前作，似乎也没有什么明显的提高。但随着游戏的深入进行，个人对该作的看法也渐渐地改变了。

角色在空中的动作虽然飘忽不定，但整体的动作却十分柔和。除了疾冲后的那个翻身动作外，其他时候没有丝毫的拖泥带水。游戏的画面一如既往地绚丽多彩，配上平安时代的独特风格，让人有种说不尽道不出的舒适感。游戏中的字体和用词给人的感觉也尤其突出。当然了，以上也仅仅是谈表面部分而已。其实最让自己意外的，要数本作新增加的“百鬼讨伐模式”了。



就好比其他游戏中设置了许多迷你游戏来吸引玩家，延长游戏时间一样，在本作中首次出现的“百鬼讨伐模式”就包含了各式各样的迷你游戏。不过这些游戏并非单纯的娱乐节目，玩家在这些迷你游戏关卡中，能够熟练地掌握到实战时所需的各种技巧。打个比方，“限定时间内破坏99个鸟居”，这是考验玩家对强攻击和疾冲等招数的熟练程度；“不接触水面同时穿过全部的鸟居”，这考验了玩家对空战的熟练程度；“割草地”、“吸魂”等关卡则是考验玩家的基础移动和投技的熟练程度。至于最后的几个关卡如“千鬼讨伐”、“名月”等，则是要求玩家是否已经能够顺利地在实战中运用各种技巧，通常来说，也只有能够通关的玩家，才能够完成这样的关卡。这样的关卡设定就显得十分自然且巧妙，利用了正常游戏中一切能够使用的内容，让玩家玩起来完全不会有突兀的感觉。也难怪我的一位朋友在看到我演示了几个“百鬼”关卡后，连声惊呼“太有趣了！”看到这样的关卡，自己又怎么会不心动，怎么会不想亲手试试呢？



纱迦以前不止一次亲口对我说，这游戏玩起来非常爽快，这话确实不假。华丽的画面，加上场景中各种各样能够破坏的建筑物，以及击中敌人时闪烁炫耀的特效，最后再加上5.1环绕音响，要说游戏不好，那是假的。不过，游戏的“飘”，也令不少玩家望而却步，这或许也是一把双刃剑吧……

原本只是因为工作需要而玩的我，在深入进行下去后，变得有些难以自拔，甚至一天都不愿罢手，这实在是我当初没有料到的事情。

虽然游戏的质量，并非我一个人说了算，但是我可以拍胸口说，能让自己陷进去的游戏，绝对不是差游戏。FROM SOFTWARE——在12月过去之后，这个厂商除了《装甲核心》外，又多了一个值得我密切关注的游戏系列……



双截龙 ADVANCE

双截龙 ADVANCE	ATLUS		ACT
GBA	DOUBLE DRAGON ADVANCE	2003年11月18日	美版
	1～2人　无记忆功能	32M	19.99美元
	对应GBA专用通信线		推荐玩家年龄：13岁以上


纱迦

玩过太多所谓的复刻版、REMAKE版游戏，感觉这种类型的游戏和原作比起来，最大的进步在于画面，而不是其他方面。正因为这个原因，在GBA版《双截龙ADVANCE》推出之前，本人对它没报过任何幻想。

游戏推出那天，编辑部里几乎人人都在玩这个游戏，本人算是最后一个开始玩的人。结果一玩不要紧，一下子陷了进去。首先不可不提的是音乐，本作的音乐全部来自于系列以往的作品，绝大部分都是一代的音乐，也有小部分是二代的音乐。经过混音之后，这些音乐既能唤起老玩家的怀旧情绪，新玩家听着也觉得赏心悦目。可以说，老玩家就是冲着音乐也要玩一玩。



音乐是第一感觉，接下来的触动就是连续技设定。刚上手玩的时候，还是把它当成老《双截龙》来玩——先把招式弄清楚，然后一招一招有板有眼地往敌人身上招呼。增加的众多新招令我欣

喜不已，却也使我误以为这已是游戏的全部。正当我用龙尾旋风脚将HARD翻版时，突然发现虽然自己是编辑部内第一个将HARD翻版的人，却不曾发现游戏竟然还有连续技设定。背向天杀神龙拳后可以接头锤再接爆磨龙神腿，如果在版边的话还可以再接三次倒地追加攻击——这么富有



创造力的连续技是以前玩《双截龙》时从来没有想过的。GOUKI说："这个游戏一定是FANS做的。"此话不假，而且一定是非常核心、非常铁杆的FANS。

惟一比较意外的是游戏竟然没有记忆功能，小小的失望之余突然发现这样其实也挺好的。追加记忆功能的话又能增加什么要素呢？我想无非就是记录玩家的成绩或是增加一个画廊模式吧！当然，隐藏要素是越丰富越好，不过像《双截龙ADVANCE》这样在游戏性方面狠下功夫，这才是复刻版、REMAKE版游戏的王道啊！过年回家我只带了3个GBA游戏：《瓦里奥制造》、《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》和《双截龙ADVANCE》，事实上玩得最多的游戏还是《双截龙ADVANCE》。闲来无事时拿出来虐待一下敌人，尝试一下把BOSS打入悬崖，其乐无穷啊！

过完年回到编辑部，发现又有读者投来了一些新的《双截龙》秘技。这款游戏的魅力真是无穷无尽啊！

注：龙尾旋风脚为跳跃中A+B，爆磨龙神腿为蹲中B，天杀神龙拳为蹲中A。此三技名称来自于FC版《双截龙II》官方攻略本（1990年），这本书是本人见过的第一本官方攻略本。



红侠乔伊

红侠乔伊	CAPCOM		ACT
NGC	VIEWTIFUL JOE	2003年6月26日	日版
	1人	4格	6800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	


胜负师

其实一些对胜负师熟悉的朋友应该能够猜到我会把"红侠乔伊"四个大字放在标题位置，能够在2003年玩到如此优秀的动作游戏的确令我相当意外。说起来自己用心去研究《红侠乔伊》（以下简称《JOE》）完全是机缘巧合，因为之前胜负师很少接确NGC，对其手柄设计难以适应。而且在玩"CAPCOM第四开发部NGC劲作五连发第一弹"《P.N.03》时便因为操作问题而大为郁闷，吃到这样一道低成本的开胃菜，自然坏了胃口，因此对于"五连发第二作"《JOE》的期待度也大幅下降。在游戏发售前看到GOUKI玩体验版时也没有太在意。

其实最早发现《JOE》乐趣的是阿修罗，平日里沉着冷静的他在玩《JOE》时也不时表现出"典型的狂躁症"症状，而对CAPCOM动作游戏颇有心得的GOUKI也在不久后加入。二人轮番





上阵，喧哗激昂、专注投入的外在表现不免引起了我的好奇，于是接过手柄后随便尝试了一下。这一试不要紧，竟然不知疲倦地玩到了凌晨5点。两天后我便向责编请命，"这个游戏的攻略由我来制作！"于是NGC与《JOE》"独占"的目的就达到了。（奸笑！）

从ADULT难度、V-RATED难度一直到超V-RATED难度通关达成，前后共花了12天，不知不觉中累计接关次数达到了98次！攻略、Gamehalo影像制作、游戏评论……文字部分就有将近3万，游戏截图200余张。可以说，这是我2003年极为用心的一款游戏。

一款原本自己并不太在意的作品为什么会有这么大的魔力？除了"期望值越低，惊喜越多"这样的主观因素外，游戏本身的超高素质也起到了决定性的作用。在3D已成为游戏业主流的情况下，以2D动画横卷轴的传统风格来制作《JOE》可以说是一次大胆的冒险，神谷英树将自己的游戏理念、创作思路甚至是个人形象都融入到了《JOE》中，向玩家灌输一种前卫与复古相结合的游戏观。而这种游戏观的具体体现就是华丽的光影、喧哗的音效、爽快的打击感、优异的手感、精巧的关卡设计、超强的挑战性，以及纯正的2D台平方式和老套而又搞笑的剧情……这一切都太对我的胃口了！只可惜本作在营销方面出现了一些问题，使其在商业上并未取得成功。

再次对《JOE》进行重复的长篇大论的评议显得没什么必要，如果您是一位动作游戏的爱好者，如果您还没有接触过这款作品，那有尝试《JOE》的机会就千万不要错过。因为这款2003年的游戏同样有可能在2004年给你一份意外的惊喜。



最终幻想 水晶编年史

最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX		A·RPG
NGC	ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル	2003年8月8日	日版
	1～4人	22格	6800日元
	对应NGC-GBA专用通信线	推荐玩家年龄：全年龄	


邪魔天使

相信在《最终幻想 水晶编年史》（以下简称《FFCC》）在公布之时引起的骚动可想而知的，"SQUARE与任天堂的矛盾化解"、"《FF》回归任天堂"、"SQUARE有望在NGC上推出《FF》"等传闻顿时闹得满城风雨。由"沙加之父"一手炮制的《FFCC》其素质一定不会低——与GBA的联动、多人联机模式、强调玩家之间的交流……如此多的吸引人的要素怎能不引人注目？更何况它的名字叫"FF"，俗话说"瘦死的骆驼比马大"，再是什么外传性质的作品，但叫"FF"一定不会差。好，游戏如期发售了，游戏品质也确实可以用"不差"来形容，但玩家在玩



的时候老是觉得像喉咙里有一根鱼刺一样，感觉很不舒服。其实点“联机”正如发售前所说的一样充满了乐趣，玩家们开始共同闯迷宫一起体会互相合作的快感，但时间一长，就发现问题了。由于大部分的玩家玩惯了单机版的RPG，所以养成了一个人统筹帷幄整个战斗的习惯。但一个人能掌握的战斗变成了多人战斗时，乱子就出来了。开始的小兵也许还不能说明什么问题，而且在许多需要多人一起解谜的地方可能还显得很新鲜，但当遇到BOSS时，玩家间的不协调立显无疑。往往是前方物理攻击人员在拼命杀敌，而后方回复人员却疲于保命；大魔法只能通过合体才能发动，而发动合体魔法却要站着不动一阵，难道敌人都是傻瓜，会等在那儿让你放魔法？所以一般都是几个人一窝蜂上前物理攻击。但BOSS会不停移动的，那可就累到那个拿水晶槽的人了，有时还会出现谁都不去拿水晶槽集体冲出水晶槽保护范围的情况。

说到水晶槽范围，这又是游戏的一大诟病。刚才已经说了，协调性的不好势必会导致团队如一盘散沙，一旦慌了那乱得更是不一般，由于高自由度已经成为现在RPG的一个趋势，所以这种限制性的东西玩家一定会很反感的。凭什么要把我限制在这个框里？打个敌人还要气喘吁吁地抱个累赘，也难怪有很多玩家认为单机模式下有莫古利帮忙拿水晶槽方便多了，更有甚者还说单机比联机好玩，我想河津秋敏听到这句话一定会哭死的。



如果有人问我《FFCC》情节如何，我一定会很惊讶地说“有吗？没有吗？有吗？……”既然战斗就是那样了，情节再不好的话那作为RPG的灵魂也就没多少剩的了，可惜《FFCC》在情节上面又让我失望了。支离破碎的片断再加上迷宫制的进行方式，让人很难回忆起游戏到底发生过什么事，惟一给人留下深刻映象的我想应该只有黑骑士和盗贼三人组了，除此之外……

综上所述（我怎么感觉我是在做政治考题……），《FFCC》也只是适合偶尔拿出来休闲一把的小品游戏，说实话，叫“FF”真的有点那个……（而偶尔拿出来休闲，我觉得《真・三国》更适合……）果然，不是正统血脉就是不一样啊，希望下一次在NGC上看到的《FF》是款真正的RPG吧。



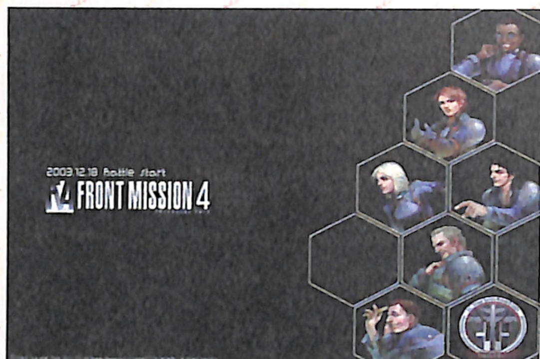
前线任务 4

前线任务4	SQUARE ENIX	S・RPG
PS2	FRONT MISSION 4	
	2003年12月18日	日版
	1人 36K	6800日元
	无对应周边	



星夜

以制作RPG而闻名于世的SQUARE ENIX同样有着自己的知名S・RPG——“《前线任务》系列”，以近未来的机甲战争为背景的《前线任务》，在众多剑与魔法的战棋游戏中显得相当突出。自从《前线任务3》在PS上发售之后，整整4年我们才迎来了新作的相关讯息，而且一下就是初代的复刻+4代的发售+网络版的消息！但这是不是又一次冷饭+商业炒作呢？虽然有着种种疑问，但《前线任务4》依然给了我不少惊喜。说不上炫的片头CG却更有战斗的紧张和真实感，而游戏中机甲战斗时的细致描绘更是让人如同身临其境。能清楚看到飞溅的弹壳的画面、打击时的力道感、移动时的机械动作，各方面都比较让人满意。和《无尽沙加》相同绘制风格的人物图像也给游戏增色不少。



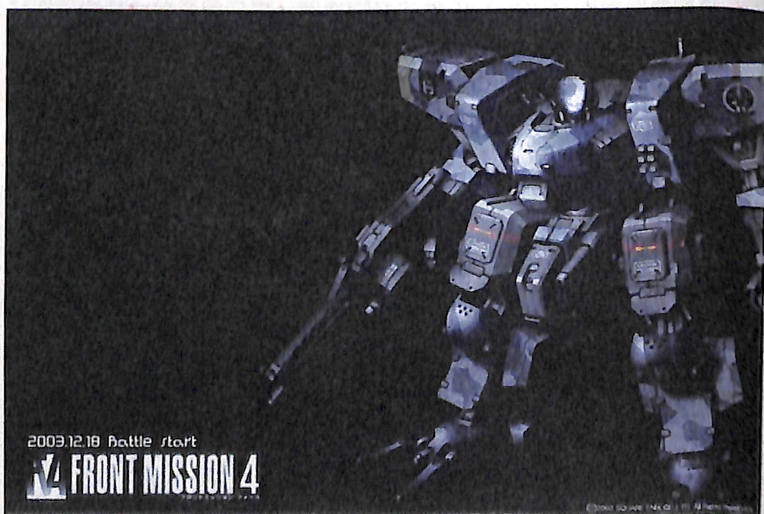
最吸引人的还是新加入的连携系统，在战斗中甚至会出现一次战斗我方4机与敌方4机同时参战的激烈场面，火爆程度大幅上升。由于本作分为两个主角不同的路线，每条路线加入的同伴都只有6个，因此只有充分利用连携系统以及“群狼”战术，这样才能以最小的代价来获得胜利。连携系统造成的另一后果就是战斗结果的不可预测性，多人多次数的战斗使得事前的计算变得困难许多，也给游戏进程带来了更多变数。

连携系统还更加强化了战前准备的重要性，可以说本游戏的很多时间就是花在战前的调整上。本来本系列的卖点之一就是众多机甲的自行组装，按照个人喜好的不同来突出强化所需要的火力、补给、移动等各方面。在本作中，这方面的内容依旧健在，并因为探测仪、电台等特别背包的加入而使得战斗有了更多的选择和相应的战术。另外SKILL的学习、购买和装备调整同样要花费大量的时间，此次又加上了连携的相关内容，需要考虑的相关事情就更多了。不过稍有遗憾的就是本作中全部的SKILL后期都能够购买，这使得同伴间的差异过小而显得个性不够突出。

本作中另外一个特色就是双主角设定，同步进行的两位主角从不同的方面来和事件发生联系，并进而调查事实的真相。视点的变换使得故事的描述更加完整，而两位主角也各有特色，女主角方面的导弹和空中支援、男主角方的榴弹炮和超强的隐藏武器，这些都使得战术有一定的差异。让人有些遗憾的是最终两位主角都没有合流，不过这样也许更有回味的余地。（笑）

当然，惊喜之外也感觉到了一些不足。双主角设定造成了一定的负面效果，经常的情节跳跃带来一定的不连贯，而这也造成了调整装备方面的麻烦，经常是刚调整好就跳到另外一个主角，而再回来时商店的物品早已经更新了……此外双主角完全分开也造成了实际流程较短，算起来每位主角才近15战而已，好在还有不少模拟战来添补空白。

作为SQUARE ENIX在2003年末的大作，《前线任务4》在销量方面并不太理想，但是在各方面的评价却都还不错。而我更是拿到后一口气通关3次，在这里也向所有喜爱战棋游戏的玩家再次推荐！



文：江西恐龙

终结的世界

"THE FUTURE IS NOT SET. THERE IS NO FATE BUT WHAT WE MAKE FOR OURSELVES."这是在科幻电影《终结者》中，人类未来领袖约翰·康纳之父卡·雷斯说过的一句话，这句话代表着人类为自由而做出的不懈努力，为了未来的希望而战斗！同时，这句话也成为了"《终结者》系列"的象征，在科幻电影的里程碑上刻下了深深的痕印。每当看到这句话，所有影迷都会回想起那机械与人、机械与机械之间的无数次战斗。这是一种"终结者精神"，这种精神是正义必胜邪恶的终极诠释，也是动作电影的标准典范之一。

《终结者》1、2、3自上映以来，大量的相关商业孕育而出，其中电子游戏自然是少不了的。下面就请大家随我一起来到终结的世界，回顾一下《终结者》的历史以及相关的游戏产品，让我们再一次经历那惊心动魄的逃亡吧。

终结者历史

因为终结者的世界存在多重性，类似于"1997年审判日"和"2004年审判日"这样的历史事件实际上并不冲突，又如"2029年天网战败"和"2041年天网战败"也同样不冲突。请读者结合后面的时间分析加以辨别。另外，为了方便和电影主线剧情区分阅读，下文中从漫画书籍上获悉的历史事件一律用淡蓝色标明。

THE FUTURE IS NOT SET

THE TERMINATOR

1984年5月5日，犯罪心理医生薛博明(SILBERMAN)的狗被别人杀了。

1984年5月12日凌晨1点52分，T-800通过时间机器来到现代。凌晨2点1分，雷斯通过时间机器来到现代。由于人口资料在战火中被烧，天网无法找出康纳母亲的详细资料。怀着不同目的的两人都通过电话本来查找莎拉·康纳。

1984年5月12日，当日T-800连续杀死两个莎拉，第一个名叫sarah ann connor，第二个则名叫sarah louise connor，她们都是莎拉·康纳，但都不是未来领袖的母亲。后T-800在酒巴里追踪到莎拉，危机中莎拉被雷斯救出。逃亡途中雷斯向莎拉讲述了未来的一切：核战的爆发……机器人灭杀人类……莎拉的儿子约翰将成为未来世界人类的领袖……莎拉并不很相信这一切。最后T-800架车追上两人，战斗之后T-800逃走，莎拉被警察带走，雷斯则被当成绑架者被抓。两人一起被带到西城警察局。


《T1》剧照

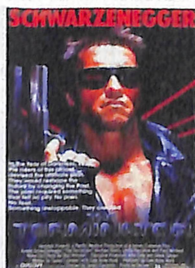
1984年5月12日晚上，雷斯在西城警察局向薛博明医生讲述了事情缘由。薛博明认为核战、未来战士以及T-800都是雷斯幻想出来的。凌晨4点。薛博明医生离开警局，与刚到来的T-800擦身而过，T800在一句"I WILL BE BACK!"之后血洗警察局，当夜有17名警察被杀，最后雷斯携带莎拉逃走。

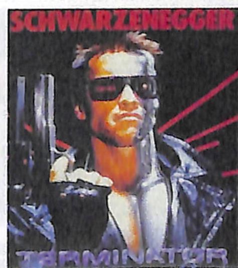
1984年5月13日上午8点46分，雷斯带者莎拉继续逃亡。在旅馆里两人萌生了爱意……此刻埋下的爱情种子，也就是未来领袖约翰·康纳。此时T-800赶到旅馆，雷斯又一次带着莎拉逃走。在逃脱途中，两人来到了一工厂，晚上11点41分雷斯欲和T-800同归于尽，炸弹爆炸后，雷斯重伤死亡。T-800用仅剩的上半身死死追杀莎拉，最后被莎拉利用液压机压碎。

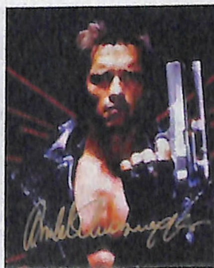
1984年5月13日晚上11点55分，塞泊汀电脑公司于工厂得到T-800手臂以及头部主CPU残骸，在高科技的启发下，电脑公司决定开发一个全新的"军事用防御系统"，那就是天网。

1984年11月10日，怀孕的莎拉开着吉普车离开城市，她在为1997年的审判日做准备

海报欣赏















continue……

途中路过一加油站，顽皮的小孩为莎拉拍了一张照片，这张照片后来约翰送给了父亲雷斯。

1985年2月28日，莎拉生下约翰·康纳。

1984年末-1985年初，5个T-800型终结者从未来被送来刺杀莎拉，但被更多的未来人类战士所拦截。（出自书籍：《终结者 诱惑》，《终结者 二级目标》，《终结者 内部敌人》，《终结者 最后阶段》）

1991年，戈尔巴乔夫宣布辞职，俄罗斯三色旗代替苏联镰刀斧头旗。苏联正式解体。

1992年，两个终结者在加州的死亡山谷出现。（出自书籍：《终结者 死亡山谷》）

1994年，塞泊汀电脑公司特别企化室主

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

任莫斯戴森开始负责研究新型军事防御系统。

1995年，防御系统研究成功。系统控制下的无人轰炸机天下无敌，创下了无懈可击的运作纪录。在塞泊汀电脑公司的进一步努力下，"天网"计划得到政府支持，系统的完善将使得人类面临灭顶之灾。

1995年5月13日，两台T-800型终结者和一台T-1000型终结者被送来完成"刺杀约翰"以及"促成天网的诞生"两个任务，它们都失败了。（出自书籍：《终结者2 破晓》）

1995年6月7日晚，约翰和凯特·布鲁斯特玩接吻游戏，那是凯特的初吻。

1995年6月8日凌晨3点14分，T-800出现，它在一家名叫"畜栏已经打开"的酒吧里抢到皮衣裤和一辆90年产戴维森·哈利牌"胖仔"摩托车。（"畜栏已经打开"酒吧是真实存在的，位于美国加利福尼亚州的奥氏博尼特街道的角落附近，在一座面对着湖的小丘脚下的林荫大道上）。凌晨4点58分，T-1000出现，它杀死了一名巡逻警察，并且通过警车查到了少年约翰的住处。

1995年6月8日，T-800和T-1000先后到达约翰住处寻找约翰。但约翰和好友一起骑着90年产本田XR100摩托车狂飙去了。

continue……

1995年6月8日，加利福尼亚州精神病院。薛博明医生成为了该院知名的精神病科医生，莎拉在医院里倍受煎熬。

1995年6月8日下午5点14分，加利瑞购物中心，T-800和T-1000同时找到约翰，一阵短兵相间的战斗之后，约翰骑着本田XR100摩托车逃走，一场公路追逐战之后，T-800带着约翰暂时躲开了T-1000。

1995年6月8日晚，约翰养父母被T-



《T2》剧照

1000杀死，约翰命令T-800协助自己去营救生母莎拉。当晚11点2分在医院里又是一场恶战，T-800驾着警车带着约翰母子逃向了美国南部。

1995年6月9日，逃亡路上T-800向莎拉讲解了天网诞生的过程，天网的主设计师便是塞泊汀电脑公司的莫斯戴森。

1995年6月9日晚7点18分，莎拉决定杀死莫斯戴森以阻止天网诞生，最后心软，莎拉没有杀死戴森。戴森决定帮助莎拉摧毁塞泊汀电脑公司。晚10点9分，四个人强行进入公司，戴森在爆炸中死去。剩下的三人最后离开公司，T-1000继续追杀。

1995年6月9日晚10点53分，炼钢厂的最后一场战斗，T-1000遭到终结，T-800为了防止天网的诞生，毅然要求"被终结"，约翰和莎拉看着T-800落入铁水当中，T-800终结前的手势，意在鼓励约翰勇

continue……

敢地活下去。

1995年，莎拉被查出患有白血病，医生说莎拉只有6个月的寿命了。但莎拉很坚强地活到了1997年8月29日之后，这一天没有发生审判日。莎拉死后，约翰一人继续孤独地活着。

1997年8月4日，天网系统启动，它迅速掌握战略防御系统，并学习所有人类知识。

1997年8月29日美国东部夏令时凌晨2点14分，天网觉醒！它开始产生自我意识。在人类惊慌失措之际，天网首先控制美国核武器，朝苏联发射了一枚核弹，苏联遂反击。在一天时间内，30亿人死于这场核战。核战的幸存者称这一天为审判日。战后的人类面对着更为恐怖的梦魇，那就是以超快速度学习并且进步着的天网。天网批量生产出大量的终结者机器人以绞杀剩余的人类。那是一场人类抵抗机器的噩梦！（这个世界的1991年苏联并没有解体）

2000年1月1日，又一台T-800型终结者被送来刺杀约翰，它失败了。（出自书籍：《终结者 黑暗年代》）

2001年，一台I-950型终结者被送来尝试"创造天网"。（出自书籍：《终结者2 渗透者》）

2001年，2003年3月，两台I-950型终结者都试图"创造天网"，天网开始有知觉。（出自书籍：《终结者2 上升的暴风雨》）

2004年，10年过去了，当年的英俊少年

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

已经长大成为青年。10年前的那场战斗阻止了T-1000的刺杀，也似乎也阻止了天网的诞生。但约翰仍隐约觉得人类的未来远没有想象中的安逸。约翰越发地惧怕根本没有出现的第三次终结者刺杀，他过着一种与世隔绝的流浪生活——没有固定工作和住所，没有信用卡也没有电话。约翰试图尽量掩盖他的一切生活痕迹，以逃避噩梦中的再次追杀。

2004年7月24日凌晨1点，一直逃避现实社会的约翰由于车祸受伤，在一家兽医店里偷药，后被主人发现，兽医店主人竟然就是

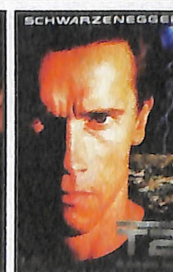
海报欣赏



















T-850：T-800的升级版，有着和T800一样的外表，具体升级能力不详，只知道拥有比T-800更高的智能，跑动速度更快。天网为了刺杀约翰，所以制造了这种型号的终结者。2032年7月4日，一台T850潜入人类基地，由于外表和T800基本没有差异，T850成功杀死了人类领袖约翰。

continue……

约翰儿时的同伴凯特。凌晨1点14分，T-X通过时间机器来到现代，凌晨2点33分，T-850通过时间机器来到现代。T-X杀死了预定的22个目标当中的一些人，那些人在未来都将成为约翰·康纳拯救世界的得力助手。最后T-X和T-850几乎同时发现约翰，约翰架车与凯特逃走，T-X抢夺到一辆吊车追杀约翰，T-850则抢到一辆摩托警车追击。

2004年7月24日早晨5点32分，一场公路恶战，T-850救出约翰和凯特躲离T-X。T850讲明自己的来历，原来这一台T-850和约翰童年时的那个终结者不是同一个机器人甚至不是同一型号，它相当于T800的升级版。而凯特在未来则是人类反抗军的中尉，是约翰的



《T2-3D》剧照

得力助手之一。1997年的审判日并没有被阻止，而是被拖延了。整个历史的大致进程没有改变——人类还是需要接受天网的血腥审判！

2004年7月24日下午，莎拉的墓地。T-850一行人取得武器。最后前往凯特父亲所属的军事区。战斗过后，约翰和凯特到达"水晶之峰"基地深处，T-850阻挠T-X的追杀，最后同归于尽。约翰和凯特发现这里根本就没有天网。原来这是美国70年代领导者们为了躲避未知的核战而修建的地下基地。凯特父亲临死前只是希望女儿可以在核战中存活下来而已。

2004年7月24日下午6点28分，天网觉醒！存在于网络当中的天网根本没有主服务器，

continue……

不管是办公室，学校，工厂里的电脑，只要连接于网络就都成为了天网的载体。

7月24日7点10分，全世界的核弹基地同时朝人类自身发射核弹，审判日开始！（1997年的审判日客观存在于另外一个世界。）核战的爆发导致全世界的混乱，美军特种部队失去地面领导，直接电询"水晶之峰"地下基地。约翰遂成为全人类领袖。

2008年，约翰父亲卡·雷斯诞生。

2021年，战后在废墟中伴随着饥饿长大的雷斯，天天都要躲避"猎人和凶手"(Hunter-killers，简称H-K，一种巡逻机器，在自动化的工厂中建造。）的追杀，这时候有个人带领剩余的人类战斗，破坏集中营设施，重新燃起人类的希望。那个人就是约翰·康纳。从2021年到2027年，雷斯一直服役于由派瑞指挥的132连部队。

2027年，T-600批量生产。

2027年，雷斯从派瑞手中调到领袖约翰手下工作。

2029年初，肌肉由活体组织构成的T-800批量生产，这种终结者可以轻易欺骗人类的肉眼，但经过训练的狗可以辨认出来。（出自书籍：《终结者 H-K》）

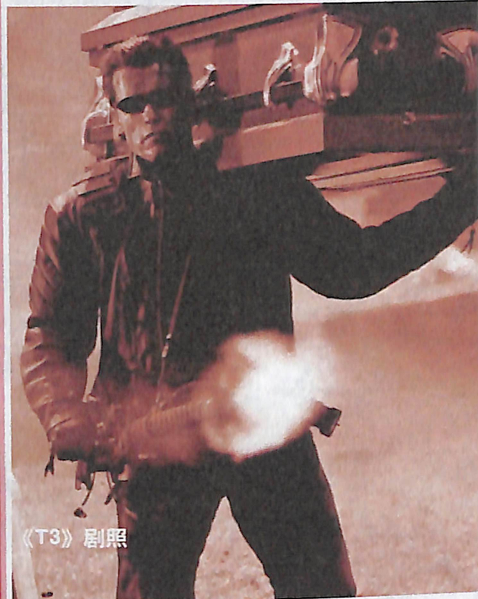
2029年6月，天网战败。人类在加州天网实验室里发现了时间机器。但在人类攻入天网基地时，天网已经运行时间机器，天网将一台T-800终结者送到了1984年——约翰·康纳出生的前一年。并且还将最新研制的T-1000送到了1994年刺杀约翰·康纳。天网想在1984年杀死莎拉·康纳，以阻止约翰·康纳的诞生，以及在1994年直接杀死约翰·康纳，天网希望那样做可以瞬间扭转结局。约翰遂将人类战士雷斯派遣往1984年去拯救莎拉·康纳。而一台被修改过程序，服务于人类的T800则被派遣往1994年，以拯救约翰·康纳。派遣任务完成之后，这个实验室被炸毁。

然而，天网建造了不止一个时间机器，类似的实验室还有几个，天网依靠这些人类所不知的实验室一次又一次地派遣终结者杀手到过去试图改变战败的结局。（这个剧情也成为了大量漫画书里有关终结者来历的最好解释）除了电影中遣送T-800和T-1000的那个，在加州还有另外两个，以及在科罗拉多

continue……

州有一个，加拿大也有一个。也就是天网总共生产过5个时间机器。

2030年，天网对人类俘虏进行洗脑，以



《T3》剧照

派遣他们刺杀剩余的人类。（出自书籍：《终结者 黑暗年代》）

2031年，T-800改良版批量生产，虽然在漫画中没有披露其型号，但剧情和《终结者3》吻合，在这里可以断定"T-800改良版"就是电影中的"T-850"。（出自书籍：《终结者》系列"）

2032年，外貌酷似T-800的T-850潜入人类基地，杀死了约翰，凯特接纳起领导剩余人类的重任。不久天网战败。天网将一台T-X终结者送到了2004年以刺杀杀死约翰·康纳。凯特捕获了一台T-850并将它送往2004年，以阻止T-X的刺杀。

2041年，天网再次发动核战以清除剩余的人类，这次"清扫"可以视为"二次审判日"，该年天网战败。（出自书籍《终结者 燃烧的地球》）



THE END

海报欣赏



















T-1000：外表为男性，由特殊液体金属构成，可以变形为任何体积相当的物品，可以由身体局部变形为刀、剑等简单的固态物品。自身应变能力强大，可在摄氏零下100度到摄氏1400度的温度下生存。……炸了或者被分解了都可以变回来。电池续航时间不详。自身不带任何武器。但强大的生命力以及狡诈的AI令人胆战心惊。



终结者问答

《T2》中约翰曾经教会T-800一句名言“Hasta la vista，baby”，它的含义是什么？

很显然，西班牙语Hasta le vista才是这句话的原音——英语中它的意思是“see you later,baby”。电影中的翻译是“再见，宝贝”（贬意）。

《T2-3D》讲述什么剧情？

莎拉和约翰准备破坏即将诞生天网的电脑公司，当他们来到电脑公司时，却发现新的T-1000已经在此恭候多时，危机时刻，及时赶到的T-800将约翰救出，并通过时间旅行来到未来，在未来世界，从过去而来的少年约翰将要重新面对自己的命运，一方面依靠T-800努力存活下去，另一方面深入敌人基地对天网做出致命一击！



电影中未针对“时间机器为什么可以从过去返回未”多作解释。（题外话：此电影结合数架投影器，一个T型大舞台，多角度立体音箱，三个超大荧幕，带给观众一个完美的“终结者世界”，在电影中，观众不仅多角度地欣赏到未来战争的影象，精确计算过的每一个镜头，都让观众有身临其境之感，感官效果酷到极点！只可惜国内无福享受。）

听说《T2》中有双胞胎参加演出，我怎么没看到？

《T2》里，在莎拉梦中的幼儿园，那个微笑着抱着孩子的莎拉，其实是由莎拉扮演者琳达·汉密尔顿（Linda



Hamilton）的双胞胎妹妹莱斯利·汉密尔顿 （Leslie Hamilton）所扮演的。她们两人还在《T2》的结局中一起合作，琳达扮演假莎拉，而莱斯利则扮演真莎拉。《T2》中还有一对双胞胎就是医院里的胖警察，剧情安排他被T-1000所杀，（大家没忘记那组镜头吧？）他们还曾出演过越战片《早安越南》。

天网发明的时间机器只可以传送人体，T-800和T-1000是怎样被传送过来的？

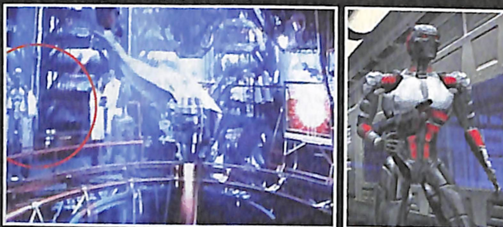
在电影剧情设定中，“只可以传送人体”并没有“只可以传送人类”的意思。T-800的表皮由活体组织构成，整体而言T-800其实就是一个真人，所以它可以被传送。而T-1000，DVD制作人林凡的解释是：1，既然 T-1000是由活体分子组成并“装饰”过的，那么它可以产生足够的有机物来通过审查，并穿越时间隧道。2，这个液体金属杀手身体表层可以模拟肉体构造，制造一张“人皮”以通过审查。3，别问为什么。

“T-800”这个型号有何来历？

官方电影中，在1代里有关首个终结者的描述是“Terminator ：Cyberdyne Systems Series 800 Model 101 Version 2.4”，翻译后也就是“终结者：塞泊汀智能电脑系统800型，101型人类表皮，2.4版本”。里面的800即是机器人骨骼的型号，101只是人体皮肤的外貌型号。一般在简称型号时只会说明骨骼型号而不会说明外貌型号，这便是“T-800”的来历。

听说在《终结者3》里面出现了T-900型终结者？

如图，国防部秘密测试无人驾驶微型战斗机，画面左边的机器人便是T-900，该型号的终结者还将出现于PS2游戏《终结者3》中。



《终结者》三作的故事发生时间是怎样确定的？

《终结者》，通过剧情我们可以清楚地知道第一台T800和人类战士雷斯被送来的时间是1984年5月12日。

《终结者2》，DVD制作人林凡的解释是“T2的时间应该是1994年末到1995年初之间”，授权漫画告诉了我们真实的时间——1995年5月12日。

《终结者3》片头，T850在“星光酒吧”里抢到衣服，出来后在汽车上拿到一块手表，（很显然他原本想拿钥匙的），T850进行数据分析，屏幕上不段闪过时间符号，最后一个镜头瞬间显示了一个时间——2004年7月24日。

我查阅了日历，1984年5月12日是星期六，而不是《TI》中那位倒霉警察所说的星期四。这是怎么回事？

如果你再细心点，便能发现1983年的5月12日才是星期四。这是剧本作者的笔误，电影中警察说“今天星期四”是错误的。相关的时间错误还有很多，比如雷斯被遣送的时间是2029年，而在PS2游戏《终结者 命运之曙光》里却是2027年。《终结者2》里面约翰·康纳10岁，但在《终结者3》里面却说“当年约翰13岁”。

问个有趣的问题：假如天网派来的T-800在1884年杀死了莎拉·康纳，未来世界会发生怎样的变革？

这个问题非常有趣。曾经有一个很知名的时间旅行推论，里面假设主角通过时间旅行回到过去，并杀死自己的曾祖父。所带来的结果有三种：1，在杀死爷爷之后主角马上消失，因为曾祖父死了，主角也诞生不了，所以也就消失了。这一理论可以用“过去某件事可以改变未来”这句话来概括。（也有种说法是说主角不会消失，但他回到未来后，发现未来已经没有了自己的资料，所有朋友都不认识自己了。当然这种说法本质上还是等同于“某件事可以改变未来”，在此姑且归为同一种类型。）2，在杀死曾祖父之后，主角安然无恙，这里的解释为：主角的诞生是必然的，这是已经发生了的事，就算在过去曾祖父被杀，主角也绝对存活于未来。这个结果可以用“过去任何事都改变不了已定的未来”这句话来概括。3，在杀死曾祖父之后，主角安然无恙，这里的解释为：在同一时间里，有无数个平行世界——也就是时间的多线性。曾祖父和未来的主角本属于同一个世界（只是年代不同而已）。当曾祖父被主角杀死后，世界会朝着主角诞生不了的那个方向发展。而在主角已经存在的那个世界的历史中，曾祖父并没有被自己杀死，所以那个世界里曾祖父是自然老死的，来自那个世界的自己不会在此时消失。在曾祖父被杀的那一刻，世界已经变成了两种不同的世界——一个没有诞生自己的世界，和一个诞生了自己的世界。这一理论可以用“过去某件事将导致一个新世界的诞生，而主角原先的那个世界无任何变革”这句话来概括。

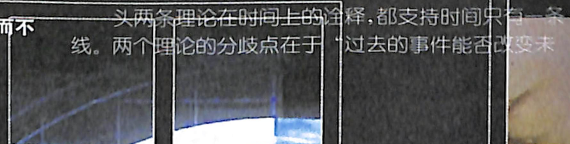
好了，将这三个理论放在一起看一下：

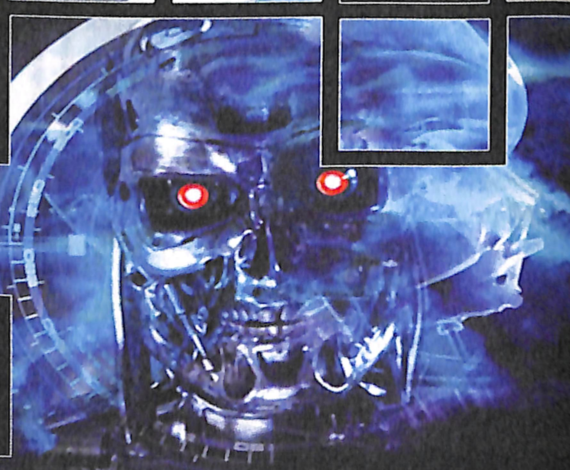
1：“过去某件事可以改变未来”

2：“过去任何事都改变不了已定的未来”

3：“过去某件事将导致一个新世界的诞生，而主角原先的那个世界无任何变革”

头两条理论在时间上的诠释，都支持时间只有一条线。两个理论的分歧点在于“过去的事件能否改变未

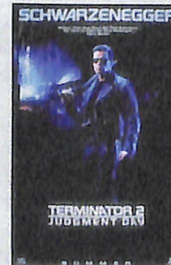


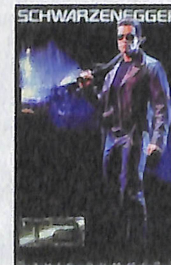


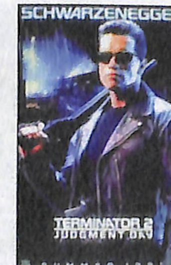
海报欣赏

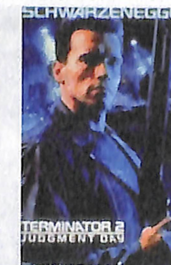






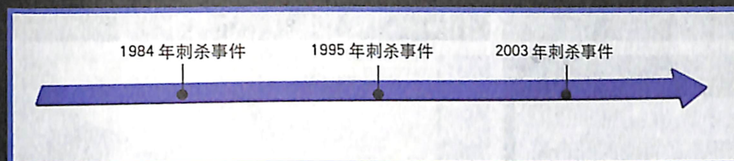




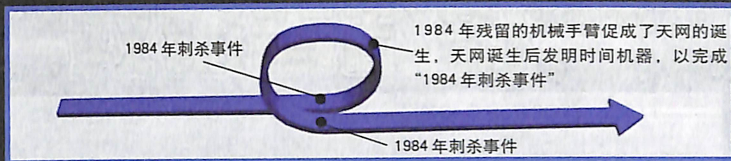




T-X：惟一自带先进武器的终结者。构成方式既类似于T-800，又类似于T-1000，很奇怪的"超合金骨骼+液体金属拟真皮肤"构成方式。T-X的皮肤并不是真正的有机物活体组织，而是和T-1000一样由特殊液体金属组成。T-X的骨架坚固无比，而且具备超精细的局部变形能力（机械式变形，非融化式变形）。右手装备有一支强大的合成武器，主武器为粒子冲击炮，副武器则有火枪等武器。而左手则则装备电锯等工具。相信天网一定给T-X设计了很多超强的变形能力，只可惜宛死在T850的电池下，我们无缘看到……



1.模糊地想一下终结者的历史发展，你会认为是这样的……



2.再仔细想想，历史的某一点似乎在"不断的轮回"……

来"。而第三条理论则支持时间的多线性——认为世界因为某些事件在无时不刻地变化着。有些科幻迷（包括我）认为要创造时间的分支线路需要满足一定条件，比如说张三吃了一颗糖，或者吃了两颗糖，世界都不会因为这种小事情而发生变革。必须达到"T-1000杀死约翰"、"T-1000没杀死约翰"这样一定力度的事件才有可能使世界突然朝两个世界发展。

大家看到这里应该明白《终结者》系列"支持哪种理论吧？想想1997年的那个审判日吧，再想想2004年的审判日。怎么会有两个审判日呢？咦，我似乎听到有人在嘀咕：审判日不是被拖延到2004年了吗？1997年根本没有发生审判日啊。对，这个问题其实正是最好的答案——1997年的审判日和2004年的审判日根本不处在同一个世界。雷斯的那句经典台词"THE FUTURE IS NOT SET"也可以说明这个问题——只要我们拼命一搏，1997年的审判日，可以被拖延，甚至被阻止！

有人说《终结者》在时间旅行上的概念是循环制，也就是说2029年天网派遣T-800去1984年刺杀莎拉，任务失败后其残留下的机械手臂促使了天网的诞生，天网诞生后又在2029年派遣T-800到1984年刺杀莎拉……整个历史无限循环？仔细想想，其实这是一种错误的认识。请留心续集的剧情，在《T2》中约翰不仅成功逃避了T-1000的追杀，还破坏了塞伯汀电脑公司，阻止（根据《T3》的剧情，应该是拖延）了天网的诞生。在《T3》中，原定于1997年的审判日被拖延到了2004年！这意味着什么呢？意味着——"2029年天网派遣杀手"这一情节，只经历了一次——在第一次2029年天网派遣过T-800和T-1000之后，1984的那一系列事件，改变了历史，改变了世界，这个世界在经过改变之后，到了2029年那一年，很有可能将不再发生"2029年天网派遣两个杀手"这一情节。审判日是个很好的例子——"原本"那个世界的审判日发生于1997年，但我们这个世界（意指电影中的现实世界）1997年却没有发生任何事！这再次说明了：事件的改变，将导致世界朝无数个方向发展。我们生存的世界，只是其中一个。

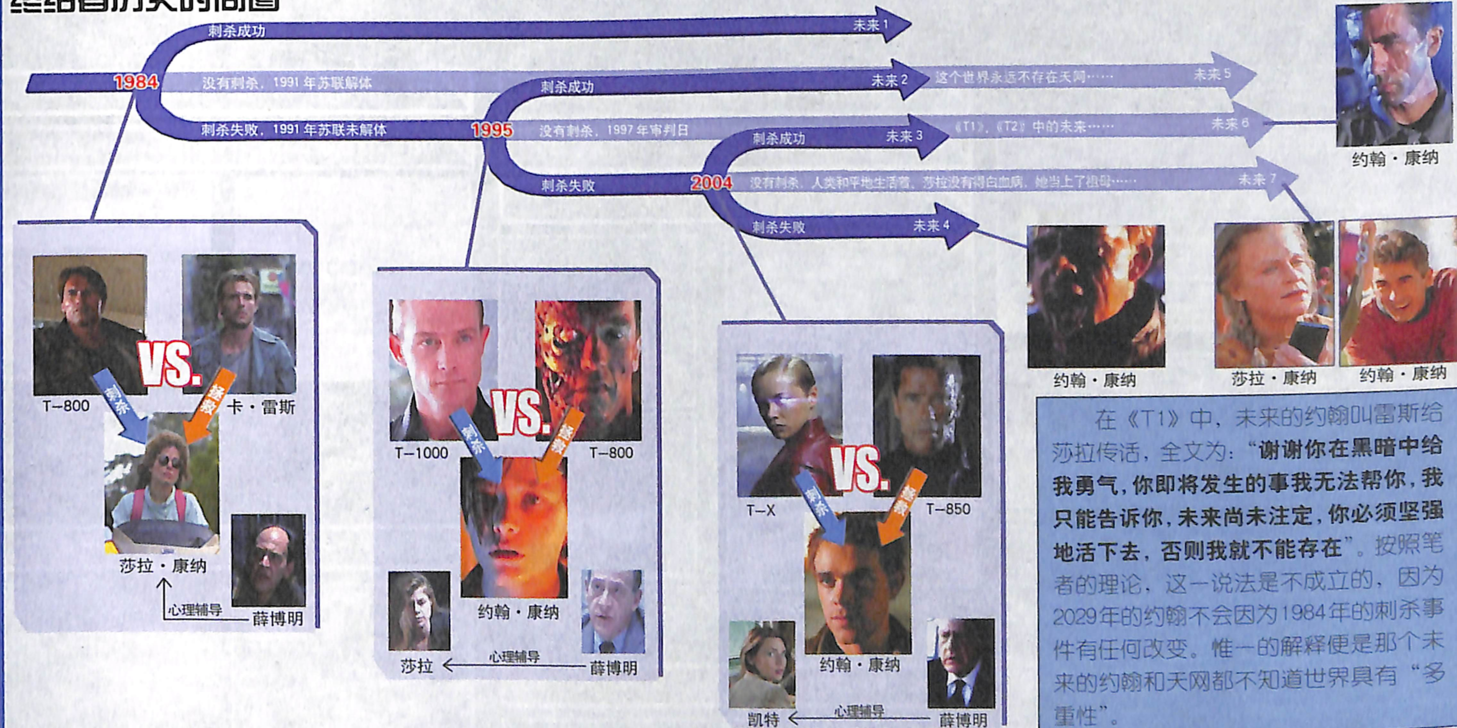
回归问题的起点：假如天网派来的T-800在1984年杀死了莎拉·康纳，未来世界会发生怎样的变革？

答案是莎拉已死，约翰不再诞生。这个世界的未来，天网和人类的战争中将没有约翰这个领袖人物（人类也许会有别的领袖）。但天网派遣杀手的那个未来，约翰还是好好地活着，那个世界没有任何变化，时间只是在1984年出现了分叉点。这个结论比较令人感到意外和搞笑，这意味着那个世界的天网在做一件傻事——不管约翰死不死，那个世界的约翰都不会消失。

是不是有些糊涂了？别急，请看看这三张我绘制的图解，相信大家会得到满意的答复。



终结者历史时间图



在《T1》中，未来的约翰叫雷斯给莎拉传话，全文为：**"谢谢你在黑暗中给我勇气，你即将发生的事我无法帮你，我只能告诉你，未来尚未注定，你必须坚强地活下去，否则我就不能存在"**。按照笔者的理论，这一说法是不成立的，因为2029年的约翰不会因为1984年的刺杀事件有任何改变。惟一的解释便是那个未来的约翰和天网都不知道世界具有"多重性"。

3.努力思考！你将得到上面这个答案……



海报欣赏

终结者游戏

从最早的C64，FC机种，一直到现在的PS2，Xbox，《终结者》出了很多款游戏，惟一让人疑惑的是次世代主机N64，PS，SS上偏偏找不到它的踪影，也许这和前两作电影的推出时间有关吧。下面列出的便是《终结者》全机种图鉴，由于笔者实在没有机会玩尽所有游戏，资料疏漏之处还请大家海涵。

LCD-《终结者2 审判日》-Acclaim-1992年



黑白液晶显示的游戏机，画面和音效都属于同类LCD游戏中表现最好的。玩家要操纵T-800一次又一次的击退T-1000的进攻。

C64-《终结者》-The Power House-1986年-缺图

C64-《终结者2 审判日》-Capcom-1991年

Commodore 64是Commodore公司在1982年推出的一款计算机型游戏机，全球销量为一千七百万台。其后开发商还推出了改良机种Commodore 64C以及后续机种Commodore 65。1994年公司破产。

C64的软件数量很少，屈指可数的游戏目录里一眼就能找到《终结者》和《终结者2 审判日》。







ARC-《终结者2 审判日》- Midway -1992年





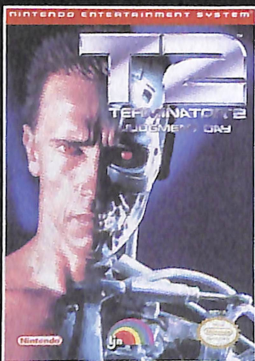


不朽的街机名作！想当年恐龙几乎每天放了学都会去玩。游戏剧情和电影《终结者2》吻合，战斗从未来打到现代，游戏画面紧张刺激。其后在家用机MD，AFC，FC，GG等等机种上都能找到本作的移植版。而移植作品的幅标题一律是“THE ARCADE GAME”，意思便是指这款街机游戏。

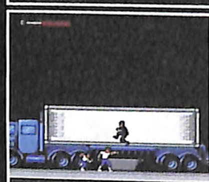
FC-《终结者》-Virgin Interactive-19??年-缺图

FC-《终结者2 街机》-Capcom-1992年-缺图

FC-《终结者2 审判日》- Midway -1992年



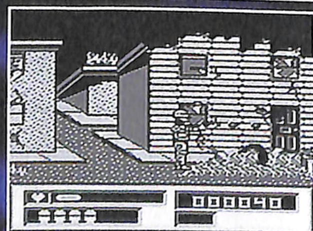




阿诺的动作在游戏中有点像成龙，打斗时很连贯，游戏是动作过关式的。

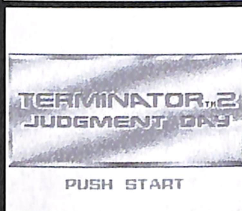
GB-《机械战警对终结者》-Virgin Interactive-1994年





GB-《终结者》-Virgin Interactive-19??年-缺图

GB-《终结者2 审判日》- Capcom -1992年





当年我想去买GBA版的《T2 街机》，没想到错买到了这款横版游戏，入手后第一关一直过不了……汗。

GB-《终结者2 街机》-Midway -1994年



经典街机射击游戏的GB移植版，市面上很难买到。在小小的液晶屏幕上玩这款游戏比较伤眼睛，但对当年的GB玩家来说却是一种幸福。

GG-《机械战警对终结者》-Virgin Interactive-1993年



GG-《终结者》-Virgin Interactive-1992年

GG-《终结者2 审判日》-Acclaim Japan-1994年(日)

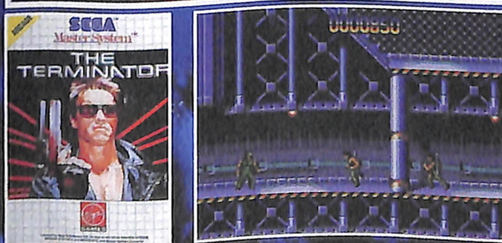
GG-《终结者2 街机》-Acclaim Japan-1994年(日)

现在看GG的游戏画面真是感动，这画面绝对比GBC强一大截！4个版本的《终结者》都在GG上出过，有机会的话一定要试试！

SEGA MS-《机械战警对终结者》-Virgin Interactive-19??年



SEGA MS-《终结者》-Virgin Interactive-19??年



SEGA MS-《终结者2 审判日》-Acclaim Japan-1992年

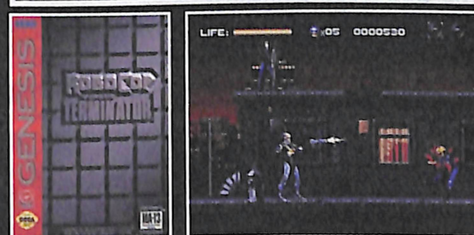


SEGA MS-《终结者2 街机》-Acclaim Japan-19??



SEGA的Master System主机，画面表现力和FC相当，FC比MS少了一个《机械战警对终结者》。当年FC、GB双双击败MS、GG。不得不说任天堂厉害！但现在动不动就"取消《终结者3》NGC版开发"，任天堂真的老了。

MD-《机械战警对终结者》-Virgin Interactive-1994年



MD-《终结者》- Virgin Interactive -1992年



MD-《终结者2 审判日》- FlyingEdge -1993年



MD-《终结者2 街机》-Acclaim Japan-1992年



MD CD-《终结者》-Virgin Interactive-1991年-图暂缺

MD CD-《终结者2 审判日》-Virgin Interactive-1994年



MD CD《终结者2 审判日》的游戏画面竟然和MD《终结者》无异，我怀疑是我找错图了……另外，MD《机械战警对终结者》的评价非常高，属于MD时代的精品游戏。

SFC-《机械战警对终结者》-Virgin Interactive-1994年



SFC-《终结者》-Mindscape-1993年



SFC-《终结者2 审判日》- Capcom -1992年-图暂缺

SFC-《终结者2 街机》-Acclaim Japan-1994年



4个版本在SFC上也出过，但音效和画面都比MD稍逊。

PC-《终结者》-Bethesda Softworks-1991年

PC-《终结者2 审判日》-Ocean-1992年



PC-《终结者 2029》-Bethesda Softworks -1992·93·94年



3年内推出的三个版本都是DOS游戏。

PC-《终结者 CHESS WARS》-Capstone -1993年

PC-《终结者2 街机》-Hi-Tech Expressions-1993年



PC-《终结者 未来冲击》-Bethesda Softworks-1993年



早期的FPS游戏，画面表现力和《DOOM》同等级。剧情和漫画一样，都是原创的"未来战争"型题材，此类游戏可以很好地填补电影对未来描述不够的空缺。

PC-《终结者 狂暴》-Bethesda Softworks-1992年



PC-《终结者 天网》-Bethesda Softworks-1996年



PINBALL-《终结者2 审判日》-Williams Electronic -1991年

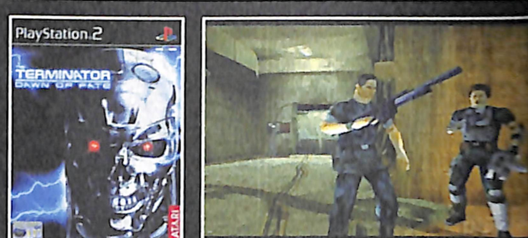


PINBALL-《终结者3 机器的反叛》-Williams Electronic -2003年



根据两作电影设计的弹珠台游戏机，《T2》、《T3》均由美国著名的"弹珠王Steve Ritchie"设计。

PS2-《终结者 命运之曙光》-ATARI-2002年



XBOX-《终结者 命运之曙光》-ATARI-2002年



跨平台作品。游戏中的"肾上腺素"系统有点类似于《马克斯·佩恩》的"子弹时间"系统。剧情是讲述雷斯在未来帮助约翰打败天网并被送到现代拯救莎拉的故事，值得一玩。

11月11日发售的《T3》

PC-《终结者3 机器的战争》-ATARI-2003年



GBA-《终结者3 机器的反叛》-ATARI-2003年



PS2-《终结者3 机器的反叛》-ATARI-2003年

XBOX-《终结者3 机器的反叛》-ATARI-2003年

NGC-《终结者3 机器的反叛》-取消



四个版本的游戏已经和DVD一同在2003年11月11日推出。家用版的《T3》里还特别附赠了《终结者3 赎罪》的试玩版。该游戏将于2004年发售，热血的FANS请准备好吧！

PS2-《终结者3 赎罪》-ATARI-2004年



I WILL BE BACK —— 2004!

1999:...





文：圣撰组工作室 ホーリー小狮

邪道攻略《FFⅧ》No-Junction通关之道

胜负师：《FF Ⅷ》算是"《FF》系列"中争议比较多的一代，但其销量却证明它不负"FF"之名。这一代的极限邪道打法也相当丰富，想必很多8代的FANS都尝试过低等级爆机吧！不过这一次在邪道攻略中一展身手的游戏人——小狮却要反其道行之，以最高等级面见最终BOSS。"这也算邪道？"别着急，还没说那个恐怖的限制呢！那就是NO-J——在不装备召唤兽的情况下"裸奔"爆机。简简单单一句"NO-J"却蕴含着无数次尝试的失败和许多玩家智慧的结晶。小狮这次的表现不俗，同时胜负师也希望更多人能成为邪道攻略的主角。



Junction，连结、融合，在《FF Ⅷ》中可以理解为装备，No-Junction，顾名思义，就是不连结、不装备（废话）。众所周知，《FF Ⅷ》系统的核心是GF（召唤兽），游戏中几乎所有的能力都是由召唤兽持有，角色只有连结了各种GF以后，才可以"共享"这些GF身上的能力来全面强化自身。

我们这次尝试的游戏方式就是——不连结任何GF！（众：…… Me：…… 众：没啦？ Me：没了！ 众：8会吧，所谓的极限通关就这么一条限制？ Me：汗…… - -b）别看说起来很简单，如果你这么认为的话，表明你还不了解《FF Ⅷ》。抛弃了系统核心，角色只剩下物理攻击和极限技，仅此而已……没有了GF，角色无法大量提升能力数值，无法使用各种战斗时的指令，无法获得各种特殊的能力和技能，不仅如此，连物品、魔法都无法精制。以上都还不算太可怕，最要命的是每场战斗中甚至连RPG游戏最基本的使用魔法、使用物品都不可以，在战斗中你永远都只能看到物理攻击这一个选项，这将直接对我们的战斗产生最恶毒的封锁！

但是，可以使用极限技，这就够了，依靠这个我们就能通关！如果连极限技也封锁的话，那么这期《游戏·人》的邪道攻略就不是我出来SHOW了。

在开始攻略之前，先提几条，本文使用的是PS日文版《FF Ⅷ》来进行游戏，在No-Junction（以下简称NO-J）攻略的过程中，所有主线无关BOSS全部消灭。

在NO-J中，再也不是等级越低越好，数值普遍较低的角色面对平常不起眼的杂兵和BOSS都会很头痛，只能依靠升级来获得珍贵的能力提升，虽然敌人也会变强，但是我们不怕持久战，怕的是被一击必杀而根本无法持久下去。我在游戏中基本不控制等级，也不刻意练级，遇敌就杀，一般不逃跑，当然，所有杂兵战全部是依靠姬斯提丝的青魔法デジョネーター来清理的，时常令她保持在刚刚黄血的状态，既不会很危险，也仍然可以使用极限技。

此外，使用PS主机进行游戏的玩家有一个BT的必胜战法，当塞尔菲转魔法的时候，打开PS主机的机盖，这样只要敌我双方有任何一人使用物理攻击以外的招式，画面就会定住，而塞尔菲可以趁此时随心所欲地转动魔法直到转出ジエンド（the end），之后合上机盖继续，花草蝴蝶，命丧黄泉，战斗结束。我们不推荐用这种无赖手段来进行游戏，但是如果玩家被困于某BOSS处实在无法攻克，又实在想完成NO-J，可以尝试用此方法过关。因为在我们的NO-J作战里，玩家的战斗操作和对极限技的按键要达到绝对的炉火纯青。最起码的要求：飞速按△键切换角色令极限技最快出现但不失手错过，斯考尔平时的物理攻击每一下都要按准R1键达到1.5倍攻击力，塞尔的格斗搓招起码达到1秒4次攻击，塞尔菲的转盘又快又不错过所需魔法。如果您未达到上述要求，建议您不要尝试我们的游戏方式，会玩出神经衰弱的！

最后，对我方的6名战斗角色的实用性做一个评析，因为NO-J里战斗的手段基本仅限于极限技的使用，所以角色的分析其实也就是对其极限技的分析。

斯考尔：最废，极限技只是攻击而已，无任何其他好处，在NO-J里体现不出威力（众：不是有一次20W的end of heart吗？ 呵呵，不用多想了，没有了弹药精制，我们绝无任何办法可以收集到改造狮子心所必需的12个波动弹，遗憾啊！）。如果不是因为他是主角而必须上场，没有人会去用他，换句话说就是典型的拖后腿。

亚维恩：略好于斯考尔，主要在于他使用不同的子弹可以获得各种附加的效果，如异常状态附加、属性攻击、防御无视攻击等等。但是，子弹是有限的，低级子弹倒是可以无限买到，真正发挥作用的高级子弹则非常稀少甚至整个游戏中只有个位数量（因为不能精制弹药）。总体来说也没用。

塞尔菲：她的转盘可以转出游戏中所有的魔法，还包括4种只会在转盘中出现的专有魔法：フルケアー——我方全员全回复+异常全回复；ウォール——我方全体所受物理、魔法伤害减半，レビテガ——敌单体消去（BOSS无效），ジエンド——敌全体消去（BOSS有效）。在无法使用魔法的战斗中，塞尔菲会为我们带来不少帮助，但缺点是转盘实在是太随机了，高级魔法出现几率很低甚至超低，而且最致命的是转魔法时时间是流逝的，敌人会不断发起攻击，所以很难作为正常战斗手段频繁使用。总体实用度不高。

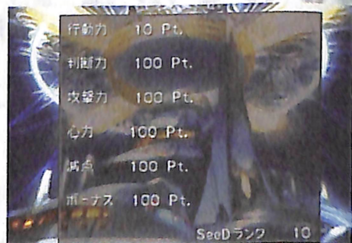
塞尔：可以算是攻击力最强的人，只要搓招非常熟练，他的格斗技是大量消减敌HP的中坚力量，更拥有每次减敌现有HP 1/4的比例攻击メテオストライク（↓○↑○），面对超高HP的敌人时可以得心应手，实用性不错。但由于姬斯提丝和莉诺雅比他更为实用，再加上占着茅坑不拉屎的斯考尔，所以塞尔出场机会并不多。

姬斯提丝：必不可少的主力，攻击的重心，只有她的青魔法能为我方创造各种花样的杀敌妙方，并且攻击、状态、回复、辅助样样皆有，极大弥补了NO-J作战的不足之处，更有デジョネーター（敌单体消去，BOSS无效）是成百上千场杂兵战的惟一武器，不可不用！

莉诺雅：不愧是女主角，绝对不可能不用的人。她有2种极限技，小狗系极限技中我们只需要2个：インビジブルムーン（我方全体3回合内无敌）和ウィッシュスター（敌全体强力伤害），没有这2个尤其是前者我们就绝不可能完成NO-J；天使之翼看似没有用处，因为我们几乎得不到魔法，其实获得GF巴哈姆特后你会为此极限技的强大而嗟叹的。在这里我们顺便提一下，小狗系极限技有8种，随机反击、随机回复、随机复活、随机挖宝属于自动型技能，除了随机回复经常会在我方需要降低HP以使用极限技时出来碍手碍脚而不能去学以外，其他3种都可以学；全体攻击的小狗加农炮、单体攻击的小狗奈奈落（8好意思，我自己起的名字^-^b）、全体无敌的异界之月、全体强攻击的许愿星属于攻击型必杀技，每次都会由莉诺雅随机选择一种来使用，但我们不需要前两招，想要增加后两招的出现几率，最好办法就是不去学习前2招，但是残念，小狗加农是生来就会的，所以小狗奈奈落就一定不要去学，切记！

好了，序言部分就废话这么多，胜负师追着我打了，立即开始游戏！

DISC 1



看完片头CG后去教室，之后去校门口会合姬斯提丝。途中在树林里打大青虫弄到クモの丝，让

姬斯提丝学会青魔法超振动。在进炎之洞窟前，我有必要详细说明一下SEED毕业考试全程的评分标准，因为我们在DISC 1将进行最大的挑战——NO-J下依旧获得SEED考试满分10级RANK！

Conduct 行动力：在多尔公国战胜电波塔顶部BOSS后，5分钟以内（即倒计时剩余25：00以上）返回到海岸即为满分。

Judgement 判断力：这一项日版和美版有所不同，日版非常简单，在炎之洞窟里打败BOSS伊夫里特后返回并在倒计时剩余0：07～0：00时与洞口的教师对话即可取得满分；美版就有些难度了，需要在倒计时剩余0：07～0：00时K掉伊夫里特结束战斗才能得到满分。

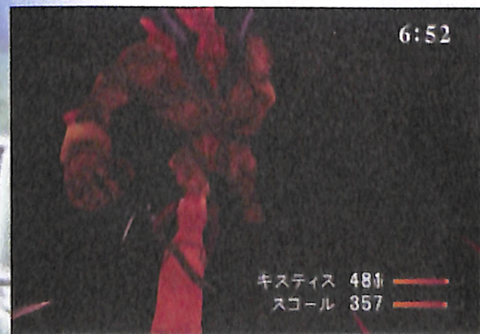
Attack 攻击力：在多尔公国内总杀敌数量达到75人（只）即为满分，包括几个BOSS在内，用GF轰死不算（这点和我们无关）。

Spirit 心力：在多尔公国所有战斗中只逃跑一次（即电波塔下第一次遭遇铁蜘蛛X-ATM092时，游戏设定其永不死亡，只有逃）即为满分。

Attitude 态度：完全服从各种命令和规范即可得到满分，具体有：①炎之洞窟完成后回自己房间换好衣服，从那时开始直到完成多尔公国的考试回到巴拉姆镇这段期间，不主动找任何人说话，被动说话除外（多尔公国中央喷水池前必须找塞法说话才能发展剧情，那不算在内）；②坐船去多尔时塞法会命令斯考尔出去看看，服从他的命令；③在多尔公国中央喷水池前，发生小狗叫唤出一群士兵的情节发生之前不向电波塔方向的那条路行走；④不学塞尔菲那样跳下悬崖，而是从右边绕下去；⑤被铁蜘蛛追赶到中央喷水池时，调查小狗让它逃走；⑥不进入任何房屋来躲避铁蜘蛛。

Bonus ボーナス：彻底打爆铁蜘蛛X-ATM092便会在成绩单里追加此项，同时额外获赠100分。

继续攻略。到达炎之洞窟时姬斯提丝会提示你连结GF，让她去死，依照自己水平选择时间。至于美版如何能够安全地在0：07～0：00时打败伊夫里特，我这里有个窍门，打败伊夫里特后在取得经验AP的画面或者给伊夫里特取名的画面不要动，等时间，因为此时倒计时还在继续并且即使超过时间也不会再GAME OVER，所以等到足够久了再按掉，满分到手；日版玩家则简单至极，回到门口时站在教师背后，时间一到立即对话。至于等级固定为1、HP固定1068的伊夫里特……我想不用我说什么吧？



回学校之前先去巴拉姆镇把所有的钱都用来买补给药品，注意沿道路走不遇敌。回学校换好衣服，从现在开始不要去找任何人说话，当自己是个哑巴，切记！下船后一路冲到中央喷水池，记得边打边计算杀敌人数，发展情节后上山。塞尔菲跳下悬崖后，从右边绕下去和她会合，之后3人回到上一个场景也就是绕下去的那条路，在这里遇敌率很高，很快就能杀够75人，血不够了可以吃药或用塞尔菲转出フルケア。

完事后补满HP去见BOSS，刚开始始终攻击红衣的毕克斯直到他们俩被飞。真正BOSS登场后继续物理攻击，血黄了就极限技，当塞尔菲HP到150左右就立即转出フルケア给全员加满血（应该很好转出来的），因为BOSS的ストームブレス杀伤力在全员130左右，如果塞尔菲死了就不好办了，她是战斗中的重要组成部分。如此反复，此战总体难度不高。最后注意，BOSS快死时，一定要先将斯考尔和塞尔的HP减到尽可能低再做掉BOSS，这非常重要，因为待会我们没有充裕的时间找杂兵来调整HP！



战斗结束后就开始倒计时，从现在开始要以最快的速度做任何事！别加血，存档后出塔。

分析一下接下来的作战原则，SEED毕业考试满分是10级，也就是500分，即先前的行动力、判断力、攻击力、心力、态度5项全部100分，但是如果不打败铁蜘蛛X-ATM092的话会固定扣1级，也就是即使5项均满分也只有9级，而干掉铁蜘蛛的话不但这1级不会扣掉，还会再送给你100分奖励分，也就是总共有600分可以拿，而SEED考试的满分上限只有500，也就是说，就算我们在前5项里被扣掉了100分，也可以用奖励的分来补满，OK？（是不是很头大？）而我们在这里必须被扣分，那就是Conduct 行动力，在NO-J下我们绝无可能在5分钟内彻底干掉铁蜘蛛并到达海岸。

第一次和铁蜘蛛作战是绝对打不死它的，所以战斗开始后斯考尔和塞尔用最猛烈的极限技狂殴，务求以最快速度让铁蜘蛛趴下，超低HP的他们极限技威力肯定不俗（塞尔可以用○×和→←的循环或→←和↑↓的循环，其实只要指令规律掌握了就根本不必看出招指令，可获得更多攻击回数），而塞尔菲物理攻击和极限技都可以用，但不能因为转魔法而浪费另2人的时间。如果有人死了就RESET，如果攻击够猛的话铁蜘蛛甚至还未攻击就趴下修复了，闪人！

之后可就要注意了，路上绝不能再和它开战，因为碰上后逃跑会扣分，而不逃跑做掉它的话剩余的时间肯定很少了，去海岸的路上还会随机遇杂兵，不逃来不及、逃了又扣分，所以最好的办法就是被铁蜘蛛一路追到最后一个场景再开战，这样一路上没有杂兵，如果被追上不用多想，L1+R1+L2+R2+SELECT+START。一进入先前跳崖的场景就按住方向键的左，这样不会被铁蜘蛛扑到，下一个场景按住×键步行，大桥上当铁蜘蛛跳到你前面后就转身往回跑，等它跳回去后再转身向前跑即可。（注意，它第一次跳到你面前时，绝不能太心急在其还未落地时就回头，否则它就不会第二次跳了）之后在中央喷水池处一定要抓紧机会调查一下小狗让它滚蛋。当跑到酒吧门口与从酒吧里出来的学员废话完后（哈哈，看谁憋得过谁，最后还是你先找我说话的），往回走，铁蜘蛛会直接压上来（到下一个场景就无法再开战了）。

打败铁蜘蛛的原理就是连续3次将其HP扣到0，这样它就会彻底报废掉而无法再修复，前2次扣光HP后它会立即补满HP。开战前如果斯考尔和塞尔HP过低的话就吃个药，因为战斗中要自始至中保持2人HP在150左右。开战后照例用最快速度让铁蜘蛛趴下修复，它在自我修复时是不会攻击的，所以我方要将最强力的攻击全部集中在它的2次修复阶段（注意它所谓的自我修复可不是回复HP哦，只不过是单纯地瘫下一段时间而已），这样我方也可以受到最少的伤害。能够在其还未修完时一举将其HP扣到0是最好的，即使不够快，待其起身后再抓紧攻击，再加上铁蜘蛛的速度也只能算一般，在我方密不透风的轮番攻击下应该不会有几次出手机会，没多久就被打瘫，还没起来或刚起来就被扣光HP，HP补满后没一会又瘫了……这样看来似乎很好对付。不过运气不会始终这么好，总会有时极限技发挥失常及因为加血而暂时不能用极限技。好在铁蜘蛛除了一招レイ・ボム以外其余攻击都不算重，以我方时常200左右的HP，受到一次攻击绝对不会死，只要塞尔菲运用得好就不太有危险。当然，如果有人死了那么胜利可能性就微乎其微了……塞尔菲在空闲的时候可以多转些攻击魔法，当然要挑强力的（记得机械怕雷），否则没什么威力还浪费时间，可别忘了倒计时是一直在流动的哦，如果能转出メテオ、アルテマ算你小子走运，如果能转到ジエンド……（-o-#）



只要玩家不出现意外情况而阵脚大乱的话，在剩余5分钟以上绝对可以将铁蜘蛛的HP扣光3次而令其彻底爆炸（注意一定得在5：00以上时到达海岸哦），在观看其超长的爆炸并领了AP和随机的珍贵战利品后，以最快的速度跑过最后两个场景，仍然会踩地雷的哦，愿真主保佑你不遇敌……我最后剩余的时间为5：42。



至此，DISC 1最费口舌的阶段终于结束了，SEED考试满分达成！不要给3人加血，回去的路上走大路安全，领到成绩单后可要好好欣赏一番，之后便是浪漫的舞会。

训练设施里的BOSS真是easy到极点，我都不想说了。

第2天找学园长希德拿到魔法灯以后，找个记忆点存档后就可以用了，之前让大家不要加血的意图就在此，至少也要塞尔菲黄血，不然先去地图上调整HP。

和GF大菠萝……哦，迪亚波罗斯开战后第一件事就是塞尔菲转出ブライン魔法把BOSS弄瞎，几率还算不低的，当BOSS头上冒黑烟后（大菠萝：嘿！谁把灯关了？），他最致命的招数——物理攻击就没辙了，剩下的2招分别是单体现有HP 1/4和全体现有HP 3/4的比例攻击，都不致命，反而可以给我方尽可能地提升极限技威力。战斗过后仍然不要加血。



之后是绑架大统领，这里的BOSS有些难对付了……由于BOSS会使用几乎所有常见的异常状态魔法，更会吐带有诅咒状态的脏水，对于无法防御任何状态也不能使用物品及魔法来解除状态的我方来说，几乎无从抵御……想和它稳扎稳打是不现实的，只有速战速决，力求令其出手次数最少，同时也要多多祈祷它多使用对我方无大碍的暗黑、沉默等状态。之前的大菠萝之战后，我方3人的HP应该都是个位数，战斗刚开始塞尔或斯考尔一个极限技解决掉假大统领，在其慢慢变身的宝贵时间里塞尔菲狂转魔法，极低的HP下应该非常容易转出高级魔法，一下就能够给BOSS不小的损伤，之后斯考尔和塞尔如豺狼般啃它，不管会不会有人死，拼了！如果有人中了不利状态的话，塞尔菲要第一时间转出フルケア或エスナ来解，仔细想想在NO-J里也只有塞尔菲有解除异常状态的手段……BOSS的HP并不算多，我打的时候塞尔菲竟然转出了メテオ，每一下130左右共20下，直接砸死它丫的！

记住XXXストライク和XXXリカバ—一定不要去学，回廷帕市后买到《ペット通信3号》、《ペット通信4号》，这2招就要尽快学会，尤其インビジブルムーン要第一个学到。

第2次拉古那梦境里要特别小心，这里一系列的操作将关系到后期得到的重要物品，并且一旦错误就无法挽回，所以对这里不熟悉的玩家请严格跟着我走：

刚开始从正中央的楼梯下到遗迹里，刚下楼梯的第一个场景左边地上捡到一枚“古の键”，不过拉古那会一不小心弄丢了。下一个场景地上有3个闸门，抽掉中间闸门的锁，之后追赶的士兵会把门弄开，再回到这里抽掉右边闸门的锁。之后前行到三



岔路口处，下方又可捡到“古の键”，还是被弄丢了（拉古那这人啊……我就不说了），走右边的路回到遗迹外，再次从中央楼梯下去，抽掉左边闸门的锁，再原路返回到之前的三岔路口上行。途中调查地上的开关，**一定要选第2项！**这样左边的闸门也开了，再调查选第1项打开右边闸门，搞定！继续前行会再看见道路左边的一块巨石，推开。

在遗迹里可以遇到一种大头怪人ゲスパ—，它会掉落ブラックホール，绝对绝对要拿到，否则以后就没办法玩了！当然，此物掉落几率也是超高的。

梦境结束后立即给姬斯提丝使用刚拿到的ブラックホール令其学会青魔法デジョネーター，这可是今后所有非BOSS战最有效最快速最安全同时也是惟一的杀敌手段了。将莉诺雅和姬斯提丝调入队伍，普通杂兵战一律用デジョネーター清路，莉诺雅跟在队中依靠之后大量的走路来学极限技。

现在首先要做的是去多尔公国背面海滩上找老海龟アダマンダイマイ，当我方平均等级不到20级时，它会掉风のささやき，超过20级则只能偷盗了。如果玩家现在的平均等级即将要上20的话，先存档再打，到了20级还没得到就读档重来。风のささやき可使姬斯提丝学会回复青魔法ホワイトウインド，以后加血就不太成问题了。完成后再去廷帕市附近森林中找石化公鸡コカトリス打到サンゴのかけら，令姬斯提丝学会电击。

此时已经可以将塞尔的最终武器“斗魂”改造出来，所需道具如下：

アダマンタイン1个——龟仙人的珍藏品，你去找它要风のささやき时顺便也要一下这个，而且最好多要1个。

龙の皮4个——廷帕市附近森林里的大蛇ヘッジヴァイパー，我方平均等级在20以上的话它会掉落。

斗气のかけら1个——在发生第2次拉古那梦境的那个森林里，紧贴着上方的山壁来回走的话100%会碰到电狼グレンデル，有很低几率掉落。

收齐后可以去多尔公国或廷帕市改造出来。一些玩家可能要发问了，塞尔的最终武器不是记载在《月刊武器 创刊号》里吗？现在也能改造？当然能，《月刊武器》系列只不过是记载各种武器的改造必要物品罢了，目的就是让第一次玩的玩家知道所需的物品，而并不是只有得到相应的《月刊武器》后才能改造相应的武器，即使没有得到《月刊武器》，只要改造所需物品已经收集全，你仍然可以在改造店看到此项武器名出现。如果不是因为NO-J的话，斯考尔的最终武器狮子心将是第一个改造出来的最终武器。

全部完成后，去加尔巴迪亚学园发展情节，之后到达德林市，在卡威上校官邸门口对话过就需要去无名帝王之墓，当然去之前我们还要做不少事。首先从德林凯旋门进入下水道，尽管只有很小一块地方，但是会遇敌，这就够了，现在我方的平均等级应该是在20～30之间吧，找一种黑不溜秋薄得像纸一样的怪物クリープス，平均等级不超过30的话，它会掉落咒いの爪，收集3个，然后给姬斯提丝吃一个（凉拌凤爪，寒！）学会レベル・デス。之后去德林市南面的沙漠里，会碰到2种钻在沙地里的鱼，一种是小鱼フォカロルフエイク，另一种是大鱼フォカロル，后者出现几率远低于前者，而它们都会掉落水の结晶，后者掉落几率高于前者，可令姬斯提丝学会アクアブレス。

就在加尔巴迪亚学园外的地图上，有一种晃晃悠悠浮在空中的大脸怪ベルヘルメルヘル（名字都这么怪，就不说本物有多怪了……），当我方平均等级到达30以上后，它会有很低几率掉落レーザーキャノン，一定要得到，令姬斯提丝学会ホーミングレーザー，这可是非常非常厉害的青魔法，为什么说它厉害呢？因为它有一个特性，一定几率会出现固定伤害值9999，姬斯提丝的HP越低出现几率越高！如果现在不拿，那就得一直到DISC 3的末尾才能够得到啦！

跑了这么漫长的路，相信此时莉诺雅的2个极限技应该都学会了吧……什么？还没学完？8会吧，难道你一直背着女主角跑路？What？学完前一个后忘了把光标指向后一个继续学？……不要紧，你肯定是先学全体无敌的，小狗复活没学会暂时没事……什么？先学的小狗复活而全体无敌还没



学？给我出去跑 20 万米，直到学会再进来！

全都干完后去无名帝王墓，挑战地狱牛兄弟。先是欺负小牛弟弟，把它弄哭后它去找哥哥了，而我们还要费劲把水闸拉开放水才能进入二牛的“基地”，一场我方能否战胜牛兄弟的激烈辩论也随之开始了。

正方：斯考尔、莉诺雅、塞尔／姬斯提丝

反方：牛哥哥米诺陶斯、牛弟弟塞克雷特。

反方先发言：嗯哼，我是米诺陶斯，谢谢……首先我要声明的是，我们赢定了。为什么？我们有无限リジエネ状态，HP 永远徐徐回复，弟弟每次 100 多，我每次 300 多，请问怎么打我们？

正方：这好办，不就 100 多、300 多么，我们的塞尔DD，12秒的格斗一次能消你上千，或者，姬斯提丝 JJ 的ホーミングレーザー可是会打出 9999 的伤害值哦！

反方：……我们攻击力强！弟弟就不说了，单说我，铁锤横扫一下就全体两三百，来两下就差不多要了你们的命了！哈哈哈哈……（哥哥，你真牛）你真逗！对了，我们在一定回合后会使出超级兄弟必杀合体技，一下就能让你们全趴下！哈哈哈哈！

正方：不就是一击必杀么，只要我们处在莉诺雅MM的全体无敌中，你多少击也杀不了我们……

反方：……（哥哥，你不是很牛吗？）闭嘴！无敌只有 3 个回合时间，我们攻速快，总有敲到你们的时候！

正方：不要紧，虽然只有3回合的无敌时间，但是已经够了，一开战就用无敌，只要我们的 HP 足够低，疯狂的极限技绝对能够在3回合内K死你，剩下你弟弟就孤掌难鸣了。

反方：……无敌不是必出的，有一定几率，假如开战后没有出来的话，我一定会把握住机会好好教训你们！

正方：这好办，S/L 大法。

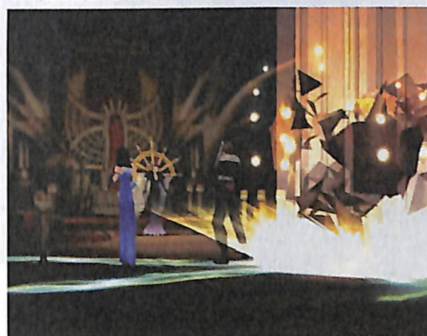
正方：……（哥哥，怎么办？）我们猜拳，谁输了谁上……

解决这俩活宝后回入口抄到武器号码就回去，先去德林市商业区 Shopping，每种弹药都买满 100 个，否则亚维恩的极限技将成无米之炊。然后把大家的武器都改一改，最后再买些回复物品。暗杀魔女的行动中，斯考尔和亚维恩 2 人要迎战 2 只大蜥蜴（是蜥蜴吗？），因为蜥蜴的攻击力比较强，速度也快，被K是肯定的，最好事先把 2 人HP 补满，先用物理攻击，挨了 2 下后就可以用极限技了，蜥蜴 HP 特少，相信砍 2 下加个极限技就能报销 1 个，虽然蜥蜴会石化攻击，但最多也就中个“石化中”状



态，要倒计时到 0 才会石化，不用去管。

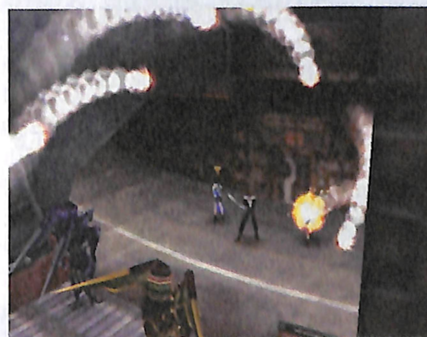
终于要面对魔女骑士塞法和魔女伊蒂娅了，塞法不值一提，何况斯考尔还强制满血出战，跟他对砍就行了。伊蒂娅登场！身为最终BOSS选中的身体，威胁还是蛮大的，当然，是指在NO-J里，擦汗……伊蒂娅会使用 3 种基本属性的上级魔法，伤害比较大，一旦有人死了就没办法复活，应当令我方时常处于无敌状态……战斗的要诀很简单，无敌＋强力极限技，并祈求续无敌时伊蒂娅能够手下留情些，好在伊蒂娅行动速度一般。其他就没什么好说的了，多RESET几次总会有运气比较好的一次，那样就会赢了。（DISC 1 完）



DISC 2

第 3 次拉古那梦境没什么好说的。

监狱里塞尔先要 solo 杂兵 × 2，之后的毕克斯和威治也没比电波塔时有进步。当塞尔 3 人可以行动后，一定要下到监狱底层去，拿《格斗王001》是一方面，主要还是为了 2 层那个加力量值上限的パワーアップ，要给塞尔吃。途中会碰到一种蓝色的机器人（不是金色的那个哦），它会掉落ミサイル，令姬斯提丝学会マイクロミサイル，此招为珍贵的比例攻击，固定减敌现有HP的一半，一定要得到！



之后去顶层救出斯考尔。与亚维恩会合后的分组请随便，反正顶层只是由3个杂兵组成的BOSS战，不值一提。

逃出沙漠收容所后将会进行大分组，你一定会说：当然是姬斯提丝、亚维恩跟着塞尔菲去导弹基地，莉诺雅、塞尔跟斯考尔回学园，因为莉诺雅在学园内部混战时有附加 CG，而塞尔要去完成恋爱事件的一个环节。不错，正常游戏的话这是最佳分法，无论从情节完美上还是战斗力分配上来说都是，但是，在NO-J里行不通，莉诺雅必须得留下！（莉诺雅：为什么？我要和斯考尔走！）如果放走了莉诺雅，导弹基地里的BOSS就有苦头吃了！

在导弹基地里破坏完后在总控室迎战几个杂兵，他们比起一般的士兵要强得多，还会用各种状态魔法，不过再强也是杂兵，极限技轰死结束。启动自爆装置前先去存档（游戏设计的一贯原则，凡是超过时间会导致GAME OVER的限时任务里都不给存档机会，即使有记忆点都取消掉，为的就是不出现某些小白在时间即将结束时存档导致游戏怎么都玩不过去的情况），自爆时间一定要选最多的哦，别以为你本事够大，NO－J 下几分钟就能干掉BOSS。

好了，门口的BOSS 战开始，BGH251F2 让我吃尽了苦头，其任何正常攻击都可一次扣除我方任何人一半左右的HP，而加农射线更是 1000 以上伤害值，秒杀任何人，只不过此招有个弊端就是一定要浪费一回合来储能量。幸好之前带着莉诺雅来，我们才有的活，不过无敌并不是 100% 会出的（小狗加农真是讨厌！），而我方为了用极限技必须保持濒死状态，所以一个不小心就有人死了。硬碰硬吧，全员超低 HP 出战（可以事先在基地内部打些随机战调整HP，注意时间）！最佳战斗状况实录：莉诺雅开战后抢先使出全体无敌，之后猛攻，主要是靠亚维恩的射击，HP 够低赢来超长射击时间的话可媲美塞尔，莉诺雅一个劲地弹小狗（如果总是出无敌算你衰，无敌效果可根本不会延长哦），塞尔

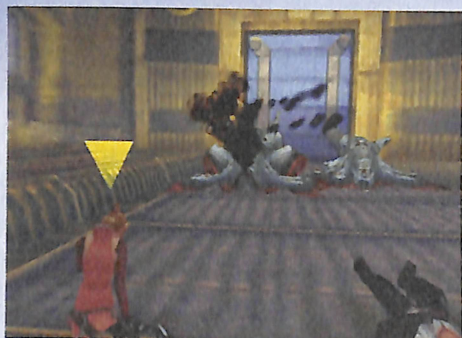


菲就争气点转几个好魔法出来，记得机械怕雷哦。而 3 回合的无敌绝对不够用，好在BOSS的行动速度不是一般慢，赶快接上，并祈求BOSS 手下留情些或者呆着不动。一般来说，大家肯定是要重打好几次才能获胜的。

话说斯考尔一行人回到了学校，却看见一片混乱，他们义不容辞地站到了希德学园长一方，当然，支持学园长是要付出代价的。你要做的就是在学园 1 层的 7 个设施里至少进入 2 个设施探听情报，并且其中必须有SEED 实行委员休的情报，也就是至少要消灭 2 只诺格派老师放出的怪物。其实这 7 场战斗除了某一场很弱的敌人以外，其他的都可以用姬斯提丝的デジョネーター解决，如果怕麻烦，只去学生宿舍和图书馆，前者可以存档。之后就可在电梯外看见休，追！

与希德寒暄完后就可以去MD层，斯考尔会不知廉耻地向大家罗嗦如何连结属性攻击，阻挠我们的NO-J 美学，TF 之！最深处的 BOSS 本来应该是很难对付的，但是这 2 只大乌贼有一个致命弱点，足以令它们在地狱里后悔终生，身为如假包换的BOSS，它们竟然对デジョネーター不免疫！

终于，巴拉姆学园躲过了这场劫难，安全降落到了海面上。



第二天醒来还没来得及刷牙洗脸吃早饭，就又要迎战BOSS，更不爽的是饿了几天了还强制满血出战。好在此战挺简单，顶部座舱被打破前诺格是不会攻击的，只有2盏小灯会按照蓝－黄－红的顺序变色，变成红色后就会不停使用魔法，受到攻击会使颜色退回去，派一个人不停攻击它们即可，就让斯考尔负责吧，另2人自相残杀，都打成黄血，之后拆座舱。诺格本体出现后，斯考尔继续看住2盏灯，姬斯提丝用比例攻击マイクロミサイル以及ホーミングレーザー，配合塞尔，不相信3回合内搞不定它。

巴拉姆学园由于太胖不小心撞上了柔弱的FH站（总对那个钓鱼老头坐的地方感到恐惧，患有极度恐高症的我即使看见别人好像要从很高的地方掉下来也会吓得小心肝扑通扑通地），斯考尔等人还得用热脸去贴FH站长的冷屁股。跟着FH站长去废弃车站的路上会碰见一种长尾巴的机器人SAM08G，它会掉落牙式连发铳，可使姬斯提丝学会ガトリング炮。BOSS就是之前导弹基地的BGH251F2，不过还是被塞尔菲她们K得焦头烂额，虽然攻击力还是如上次那般强劲，可HP就没那么多了，速度也更慢了，基本和蜗牛有的一拼……姬斯提丝用ホーミングレーザー，不要用マイクロミサイル，BOSS对比例攻击免疫，最多死一两人就能过了。

终于令女主角回到身边了，第一次把莉诺雅扔给塞尔菲受苦受累，还有些想念她（塞尔菲：-_-#）。塞尔菲筹划小型音乐会的时候千万记得控制亚维恩去废弃车站对面的民家里触发隐藏小事件，可以得到一些高级弹药，否则可是没有其他办法再弄到这些稀有弹药了！切记！

大段剧情过后，终于可以正式操纵学园大舰满世界跑了！

首先要去做的，当然是去中央遗迹拿奥丁，应该不用我多说了吧，他只是一个活肉靶子，即使光是物理攻击时间都绰绰有余了。出来的时候在入口



雕像处杀一个小唐贝利（小菜刀王）拿一个ほうちょう，它不吃デジョネーター，但是吃比例攻击，最重要的是杀它要快，因为它是每回合向我方靠近一点，在这段期间里除了对物理攻击进行反击外不会攻击我方，但是一旦走到某人面前就是一击必杀，也千万不要用物理攻击，否则它的反击也几乎是一击必杀了。

在中央遗迹以及海角孤儿院附近的森林里有时会遇见高级怪物红宝石龙ルブルムドラゴン，虽然它超强，但是可以用デジョネーター消掉，它会掉落火龙の牙，可令姬斯提丝学会强力攻击型青魔法ファイヤーブレス；地图北部托拉比亚大陆休米族之村外的地图上可以遇见黑白色的飞鱼ゲイラ，它掉落的谜の液体可令姬斯提丝学会溶解液。

另外，在托拉比亚学园附近的陆行鸟森林里抓一只大陆行鸟出来，骑上它渡过托拉比亚大陆东面的浅海区域到达艾斯塔大陆西北角的提艾利大森林里，陆行鸟圣域就在里面，但是我们可不是要去见



陆行鸟之王，而是要在这片密林里与《FF Ⅷ》中大名鼎鼎的高级怪物口臭怪モルボル会面。没错，就是这里，虽然几率偏低，但是这里是游戏中最早可以找到モルボル的地方，绝大多数玩家都完全忽视了这片地方，一致认为近天堂岛和近地狱岛才是モルボル的栖息地，但是到那时就迟了，并且100级的モルボル更难对付，而这片密林里会碰见好几种近天堂岛、近地狱岛的高级怪物。与它战斗完全靠运气，它有多厉害相信不用我说都知道，所以不要怕麻烦，在大森林里每战过后必存档。遇见它后，如果姬斯提丝可以抢先行动则一个デジョネーター让它回姥姥家，但是基本都没这么好运，口臭怪似乎每战开始必先行动，以至于我怀疑是不是游戏内定它绝对先制攻击，而且上来必定是臭名昭著的臭の息，游戏中所有的异常状态都有，就看你运气好不好能中多少了。具体来说，如果姬斯提丝有中狂乱、石化或诅咒，那么你就好6键齐按了，如果姬斯提丝还能控制的话就有希望，只有依靠デジョネーター才能干掉它，好在口臭怪动作奇慢无比且绝大多数时间都喜欢傻站着发呆（我曾经碰到过它连续10多个回合不攻击我……= =b）。对了，一直都没说为什么要找它，就为了它的口臭……希望大家耐心些，拿到至少3个モルボルの触手，给姬斯提丝吃1个（寒！油炸毒八爪鱼触手，姬斯提丝狂吐ing），青魔法くさい息会给以后的战斗带来莫大帮助。完事后去陆行鸟圣域找小陆行鸟，它会给你一只鸟骑。

此时可以改造出2名角色的最终武器，分别是斯考尔的天罚剑（最强武器不可能了，因此次强武器就是最强的了）和塞尔菲的梦幻景色。

斯考尔的“天罚剑”所需物品：

ほうちょう1个——之前在中央遗迹打小唐贝利得到。

星々のかけら2个——巴拉姆学园训练设施里的木桥场景大约有20%的几率会碰见高级怪物霸王龙アルケオダイノス，从它身上较低几率打到，用デジョネーター很方便的。

カメのこうら1个——还是龟仙人，它的宝贝还真不少啊！相信DISC 1找它要东西时已经顺便拿到好几个了吧，即使没有得到，现在也可以去另一个地方找它，加尔巴迪亚大陆最北面的狭长形岛屿，在那上面的海滩上老龟出现几率更高。

ネジ8个——德林市外地图上的蜥蜴ハウリザード大把大把地掉。

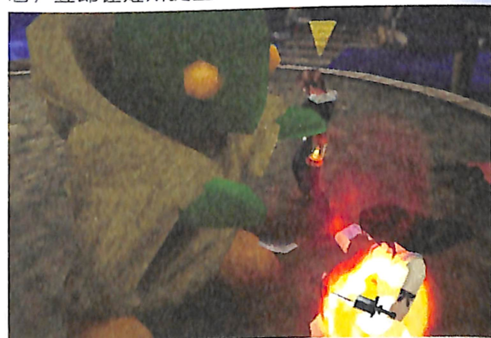
塞尔菲的“梦幻景色”所需物品：

アダマンタイン1个——海龟

星々のかけら3个——霸王龙

呪いの爪2个——DISC 1时已收集

全部完成后，就要去找菜刀王的麻烦了，确切说是去给自己找麻烦。先要杀18～22只小唐贝利，如果为了保险可以经常出去存档（纠正一个误区，绝大多数人都被早期的《FF Ⅷ》攻略误导了，在打小唐贝利的中途是可以出遗迹的，数量不会归0），而第17只干掉之后一定要出去存档，因为之后就有可能碰见唐贝利王了，即使没出现也要每战一存。唐贝利王真的很难对付，攻击力超强，速度很快，HP多，且一出现就来个“菜刀”，手起刀落秒掉我方任何1人。而除了普通攻击外，还会从天上掉下大堆锅碗瓢勺废铜烂铁，杀伤力每人2000以上，几乎是全体一击必杀技。想和它打，最起码的条件还是，始终处于无敌状态。阵容为斯考尔、莉诺雅、姬斯提丝，之前的小唐贝利快死时莉诺雅用无敌，然后干掉小唐贝利，依靠无敌躲过了菜刀王的第一招后，立即让姬斯提丝对其用新学会的青魔法溶解



液，目的是让它中体力0状态（防御力永久降到0），几率比较低，不过比くさい息成功几率高，必须这么做，无敌消失了再接。这期间BOSS肯定是要杀人的，乞求它杀斯考尔吧……当BOSS变成紫色后，斯考尔的连续剑杀伤力终于可以重视了（如果还没死的话－ －），莉诺雅用小狗加农，姬斯提丝也没什么有效的青魔法，比例攻击不行，属性攻击效果不明显，ホーミングレーザー对菜刀王打出9999的几率特别低，而BOSS除了体力0以外基本其他

异常状态全部不吃，所以最后还是用メーザーアイ、ガトリング炮这些平常不起眼的物理型青魔法对体力0状态下的BOSS伤害最大。剩下的，就看玩家自己的了。(^-^)

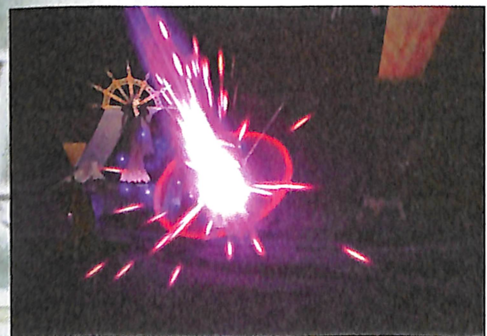
继续发展剧情，在封锁的巴拉姆镇旅馆门口迎战雷神，并且之前在塞尔家休息时会强制全员加满血，所以BOSS战开始后要先自残（当然也可以依靠小鬼头把你们送出巴拉姆镇在外面找敌人调HP)。雷神比较大的弱点就是对异常状态的防御不强，所以辛苦杀口臭怪的成果可以体现出来了，姬斯提丝一个くさい息喷过去雷神基本上一头都是黑雾绿雾加ZZZ，嘿嘿，只要不把他打醒，随便用什么非物理型攻击扁他，注意当雷神快死时必须先让姬斯提丝用ホワイトウインド给全员补血。之后继续迎战风神＋雷神，风神一上来就会用トルネド，因为刚补过血所以没太大事，之后照例口臭一吐，然后集中攻击风神。

去托拉比亚学园完成长得令人吐血的回忆，另外特别告诫一个，休米族村那个懒人家沙发上的廷帕古杂志一定一定不要去拿！否则后面将有苦受了！之后去海角孤儿院，学园大战开始。一系列的死斗过后，斯考尔等人潜入加尔巴迪亚学园内部，在中央大厅有GF盖尔贝洛斯，相当白痴，极限技快速K死它得了。



和塞法的战斗要点就是迅速，不需要依靠莉诺雅的无敌，他不防比例攻击，所以姬斯提丝的マイクロミサイル和塞尔的メテオストライク可以飞速减其HP，塞法的必杀技“始末剑－转陀螺转到晕”对我方任何一人都是绝对的重创，不要让他有机会使出。战胜以后用莉诺雅换下塞尔。

对付魔女伊蒂娅之前还要再次迎战苟延残喘的塞法，这下他连陀螺也转不起来了，群殴之。不过记得在他快死时莉诺雅要先出无敌，因为接下来的伊蒂娅一上来就会用全体现有HP 3/4外加诅咒状态的阴招メイルシュトローム，如果被诅咒了就没



辙了。和伊蒂娅的战斗同样讲个迅速二字，她同样不防比例攻击，尽可能在无敌时间内给其最大伤害，她的高级魔法和即死魔法都不是闹着玩的，无敌消失后比较危险。另外，用口臭喷她也不失为一个办法，只要能让她睡眠就好办了，沉默就别想了。此战总体难度不高。(DISC 2完)

DISC 3

从现在起莉诺雅暂时不能使用了，不过好在短期内没有难办的敌人。



第4次拉古那梦境里会打一只红宝石龙，之前不允许玩家拿休米族村的廷帕古杂志意义就在此，如果拿了那本杂志，根据杂志上的记载，当年拉古那拍戏时沃特并不在场，那么此处就只有拉古那和基罗斯2人迎战红宝石龙，没拿杂志的话沃特也会参战，他可是攻击力最强的人啊！BOSS战之前先往回走，打几场杂兵战调整HP，刚到黄血就可以了，不需要太低，反正拉古那3人的极限技威力和“危险度”并无关系，之后存档与BOSS开战。此战红宝石龙的等级虽是依我方平均等级而定，但是最多不会超过LV28，也就是说它绝对不会使用LV30以上才会用的ブレス（如果能用的话绝对一击全灭！），而只会用一些属性魔法和物理攻击，HP虽稍有些多，可速度很慢，3人合力上吧。

在这里详细解释一下所谓的“危险度”，危险度不但关系到角色出现极限技的几率，而且与极限技的效果成正比，危险度的提升直接取决于角色HP的降低，越低的HP可以换取越高的危险度（这也是很好理解的嘛）；另外，角色有处于不良状态的话危险度也会相应提高，而在NO-J里，不会对战斗产生阻碍的“有益”状态有暗黑（打BOSS时相信很少需要物理攻击吧）、沉默（我们本来也就用不了魔法、抽取及其他特殊指令）、僵尸（NO-J下在BOSS战中我方一般不会有回复或复活的举动）、体力0（某些BOSS战里我方是绝对不能受到攻击的，所以有没有防御力无关紧要）、石化中和死之宣告（嗯 -_- 想染上这2种状态都很难，染上的话，如果你能在6～8个回合的限制时间内结束战斗，这些状态也是没有害处的），需要注意的是，如果角色进入无敌状态，那么他身上所有的异常状态全部会解除；另，同伴处于不良境地，自身危险度也会提高，比如同伴HP很少、有异常状态等，当然躺着是最加危险度了，总体来说斯考尔是最适合做危险度来源的，反正没什么用也不能换下去，只要他往地上一横……危险度提高后，不仅极限技更易出现，斯考尔连续剑HIT数更多，更易出现强力终结技；塞尔可以获得更长的制限时间来进行格斗，但是出现的指令是和危险度无关的，而是严格按照一定的可循规律；莉诺雅更易出强力的小狗极限技；姬斯提丝的攻击型青魔法威力直线上升，状态攻击成功率更高，マイティガード更易带来高级的有利效果（全部有プロテス、シエル、ヘイスト、レビテト、リジエネ、オーラ，其中リジエネ、オーラ属于高级效果，出现几率较低），ホーミングレーザー更易打出9999伤害；塞尔菲更易转出高级魔法和专有魔法，魔法使用次数也会增加；亚维恩的射击制限时间更长，状态射击成功率更高。

白色SEED船上的情节结束后就要背着新娘去大盐湖，这里的BOSS攻防高速度快且又是个会用各种状态魔法的讨厌家伙，但是致命弱点是HP只有区区2万左右，姬斯提丝的ファイヤーブレス杀伤力巨大，加上斯考尔以及第3人（可以是塞尔或者伊蒂娅，此2人极限技威力都很可观），一个回合搞定。

通往艾斯塔大陆的未知隧道中还会发生最后1次拉古那梦境，之后到达艾斯塔天空都市，最大规模的Shopping现在开始！所有弹药全部买满，武器能改的全部改造，《ペット通信5号》、《ペット通信6号》必买，剩余的钱花到回复品上，复活药优先买满。

去月之门的路上会大量遇见羚羊メズマライズ，它有较低几率会掉落复活の指轮（可不是命の指轮哦），收集1个，如果遇到了与羚羊出现几率互补的口臭怪モルボル得赶快闪哦……月之门的分组随玩家的便了，因为没什么讲究，该简单的总归简单，该困难的也没办法变简单。之后月之潘多拉入侵艾斯塔大陆，众人赶回艾斯塔天空都市，开始限时攻入月之箱内部。一路上全部逃跑，以最快速度到达第一接触点并原地等时间，进入月之箱后当然是先去藏宝库啦，由于DISC 1拉古那的正确操作，我们在这里可以得到有用的高出力发生装置和《格斗王005》，给姬斯提丝使用高出力发生装置可学会レイ·ボム。



另外在月之箱电梯外的中央大厅里可遇见地狱牛ベヒーモス，可得到バリアシステム，令姬斯提丝学会好处多多的辅助型青魔法マイティガード。

宇宙中的斯考尔也没得好日子过，一大段月球空间站的情节过后，男女主角终于安全降落到众神之黄昏号飞空艇上，看到女主角苏醒和2人团聚，好感动哦……STOP！赶快为自己祈祷吧，你将面临有史以来最恐怖的难关，并且是在没有了小狗，莉诺雅成为了完全的废人的情况下，因为小狗留在艾斯塔没跟来……飞空艇里的8大怪兽，HP倒不多，



但是也需要斯考尔差不多3个连续剑才能报销，它们攻击力极强且经常奋力攻击，最恐怖的是它们的速度几乎是我方的3倍！斯考尔下一次连续剑之间它们可以攻击两三次，也就是要承受6～9次攻击，足以令小两口双双殉情了！所以，还是运气，技术已经不重要，斯考尔不停连续剑，莉诺雅每场战斗都满血上场做肉盾，希望BOSS全都抽在莉诺雅身上（莉诺雅：我要写个“惨”字！），或者多用状态魔法……我们要做的是冲进小船间里占据记忆点，这样以后就可以每打一存，安全多了，但是路上有2只拦路虎，每一只战胜几率按10%计算，能够安全冲到记忆点的几率……而且，一旦失败可是要从大段剧情之前重来哦……而我重来了15次，共计耗时5小时30分。对了，PC版《FF Ⅷ》在这里似乎有些不同，必须将2只绿色的怪兽全部消灭掉记忆点才会出现，那么开头就得进行3连战……我不敢想象了。

消灭怪兽的原理是得连续消灭同色的怪兽，中间不能穿插其他颜色的怪兽战，如此它们就不会无限复活。另外，奥丁也是会在这些战斗中出现的哦，求上帝时顺便求一下主神吧。

回到地面上后，众神之黄昏号正式可以驾御，首先要做的当然是去艾斯塔国立魔女纪念馆救回莉诺雅，然后去海角孤儿院把那条害人不浅的死狗拖出来874一百万遍以解恨，之后让它立即开始学习ウィッシュスター。有了飞空艇，我们可以进行游戏中最后一次也是最漫长的遨游，由于这期间绝对要升很多级，而我们最终的目标也是全员LV100，所以最好尽早先把以下几个BOSS杀了，免得等级太高了只有哭的份。

去艾斯塔天空都市找大统领拉古那，从此时开始城市里都会踩地雷遇敌，并且始终有一个黑影在城市左面地区的岔路口坐着，它是高级怪物エルノーイル，打不完，当然同样可以用デジョネーター。之后开始拉古那所谓的“爱和友情的大作战”！人工月之泪发生场上空的月之潘多拉大箱内，风神和雷神再次挡住去路，但他们还是怕姬斯提丝那骇人听闻的口臭。（姬斯提丝：5555……还我玉女形象T_T ）虽然风神有时会使用トルネド、ホーリー、メテオ这些高级魔法，但是眼睛熏瞎脑子熏晕了以后什么都干不了，满头的烟阿泡啊“Z”啊“…”啊什么的。



之后退出月之箱，收集物品，可以把剩下3人的最终武器都改造出来了。不过如果玩家觉得收集物品会导致升很多级的话，也可以先干掉几个BOSS再来弄，我倒无所谓，此时我队伍平均等级已有快50级了，而且拿着最终武器看得爽啊！

莉诺雅的“流星”所需物品：

风车2个——地图南部艾斯塔嘉祝太阳神沙漠上的大砂虫アビスウォーム比较容易掉落。

复活の指轮1个——之前已让玩家收集，如果没有，艾斯塔大地图上的新敌人长颈豹クアール会掉。

フォースの腕轮1个——DISC 2末尾战胜魔女伊蒂娅后100%得到。

エネルギー结晶体2个——艾斯塔天空都市里的黑影エルノーイル，我方平均等级50以上它才会掉落。

姬斯提丝的“拯救女王”所需物品：

モルボルの触手2个——口臭怪

エネルギー结晶体4个——黑影

とがった爪4个——海角孤儿院附近地图上的大蝎子グランデアーロ掉落。

亚维恩和“要塞”所需物品：

恐龙の骨2个——霸王龙会掉。（理所当然的）

月の石 1个——50级以下的黑影会掉，长颈豹也会掉。

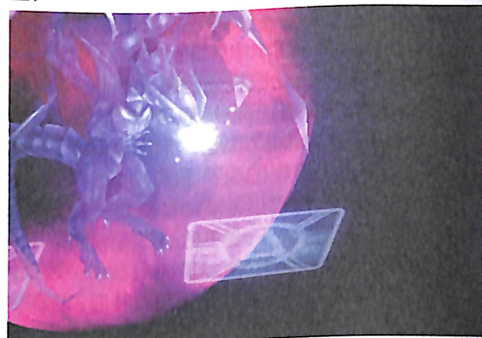
星星のかけら2个——此时已经不用去找霸王龙要了，人工月之泪发生场里遇见的高级怪物铁巨人更容易掉。

ネジ18个——蜥蜴

这下大家都拿着最强最酷最新式的武器了（斯考尔除外），去海洋探查人工岛（俗称军舰岛）拿巴哈姆特试刀。

事先确认许愿星已经学会，然后把姬斯提丝和莉诺雅HP减到尽可能的低，最好再附加一些异常状态，K死斯考尔，再去人工岛。见巴哈姆特前须先战红宝石龙2只，它们可是会用ブレス的哦，不过还好，虽然是强制战斗，但是仍然可以用デジョネーター消掉。第1只好办，第2只有点棘手，开战后它必定背后攻击我方，无可避免，而且80%会来一个ブレス，即使满血都基本一击全灭，怎么办？没关系，我为什么让你杀了斯考尔？不单单为了危险度，我方出战角色里活人不足3人的话，第2只红宝石龙接到背后攻击的机会后几乎都会傻呆着不动，不知为何……

对付GF巴哈姆特，无敌是肯定的，而且由于我方1人死亡其余2人HP超低，就像飓风中的小草般，所以绝对不能受到任何摧残。巴哈姆特物理攻击力为满值255，不要说最强技究极核爆一招带我们全体归西，即使平常也是胳膊一挥倒一人，必须让它中暗黑才行，而它的防御力也很高，所以还要给他体力0状态。只要能够在无敌的保护下尽快让巴哈姆特染上这2种状态，则莉诺雅刚学会的许愿星一下就可造成重创（约6000 × 8），大概来2次，再加上姬斯提丝的攻击，定叫龙王巴哈姆特俯首称臣！



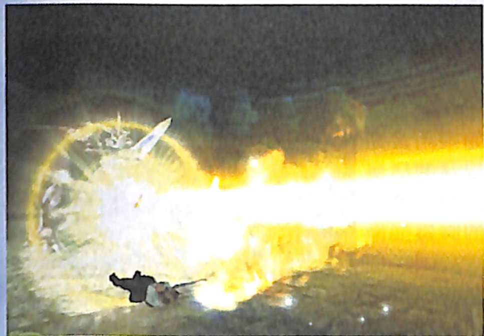
收到巴哈姆特后出去回飞空艇并按△键进入飞空艇内部一次，之后再去军舰岛，便可以深入海底。记得早期玩《FF Ⅷ》时看攻略上说一定要带塞尔入队，只有他能打开大海沉淀的门，现在想想都觉得好笑。这是一种相当笨拙的办法，不仅必须令塞尔入队，更麻烦的是让他踹开大门后一路上全都是强制遇敌且逃跑不能，敌人相当固定且强大，以我现在的等级，这些怪物和近天堂岛、近地狱岛有的一拼。

鉴于如今“塞尔开门式”攻略仍深深烙在大多数玩家脑中，我有必要把最正确的开门方法说一下。1层调查机器获得20格蒸汽，并自动消耗4格蒸汽开门；2层选择消耗2格蒸汽开门；3层先调查左边的机器，用4格蒸汽打开备用蒸汽室，进去后可补充7格蒸汽，然后用1格蒸汽开门；4层、5层分别用1格蒸汽；底层用4格蒸汽进入大海之沉淀，此时刚好剩余10格蒸汽。最后在大海沉淀底层用全部蒸汽启动机器，超强隐藏BOSS创世兵器登场！

之前在刚进大海沉淀时一定要存档，因为最底层的记忆点是隐藏的，我们是NO-J所以没办法在底层存档，痛苦啊，待会可是要多次RESET的哦，所以一路跑下去时遇敌都逃跑吧，尽量缩短路程上花的时间……对于如何战胜创世兵器アルテマウエポン，老实说我非常没信心，虽然我在重试了很多次后终于干掉了它，但是如果让我再去打它我仍然不敢肯定我还会赢，因为它实在是太强了（论实力可以仅次于欧米加和最终BOSS排第三），每项能力值都高到吓人，尤其是速度简直快到令人目不暇接的地步，并且除了比例攻击グラビデヤ（全体现有HP 3/4）外每招都是一击必杀技或一击全灭技，更有最强特技怪兽射线是固定的单体9999伤害。和这么一个怪物战斗，如果手不够快的话，基本上出现的情形都是一开战不到2回合就见GAME OVER了。我很不想打它，打了也没任何好处，战利品用不着，AP用不着，它身上的最终GF伊甸也不能抽，但是既然我在文章开头向大家夸下海口要完成一切可完成的分支事件，打败所有BOSS，那么我必须为自己说过的话负责。于是，老天庇护……

出阵：斯考尔－死亡，姬斯提丝－HP较低，莉诺雅－HP超低。一回战：开战后莉诺雅最先行动，立即出极限！——小狗加农！BOSS回敬一刀，莉诺雅下，姬斯提丝上，マイクロミサイル，Miss！

BOSS行动，メテオ，姬斯提丝下，GAME OVER……10分钟后，二回战：BOSS上，メテオ！妈呀，这怎么活？GAME OVER……10分钟后，斯考尔满血出阵，三回战：BOSS先挥斯考尔一刀，没死，好现象，要的就是这效果！莉诺雅上，无敌，好！一定得珍惜，3人轮番极限技，姬斯提丝试了一圈后还是觉得ホーミングレーザー最好了，不过莉诺雅这不争气的东西一个许愿星都没出……很快，无敌效果消失了，BOSS出招（拜托！）——グラビデャ，LUCKY！莉诺雅出招——许愿星（*_*）我真想把莉诺雅XXXX啊……BOSS出招，滋……9999，斯考尔立仆，不要紧！（汗）BOSS又动（这么快？），アルテマ！也是，名字叫アルテマウエポン，如果连アルテマ也不会使岂不是徒有虚名了，可是这招出来我就全灭了啊老大……



十四回战：一切尽在期望中……开战后无敌，之后莉诺雅4次极限技有3次是许愿星，然后又续上无敌，这其间塞尔光荣殉职，（大约六回战时开始启用塞尔替代姬斯提丝，因为我那时才意识到姬斯提丝在战斗中起不了什么作用，根本没塞尔攻击力强）之后又鏖战了3回合，在莉诺雅第5个许愿星过后，不可一世的创世兵器终于慢慢地消失在混浊的空气中……

总结：对付这个BOSS，操作和战术已属次要，要打败它人品得好，运气得高（好到"大吉"档次），BOSS得仁慈。回到海面上，真的感觉天特别青，海特别蓝……

接下来是仙人掌岛的超大仙人掌，经过了之前海底的磨难，这家伙除了HP超多以外简直不堪一击，持久战而已。一般来说玩家打它的方法都是抽取它身上的メルトン对它使用，令其中体力0状态，成功率很高（搞笑的家伙，自己带着强力毒药给对手用，自己却不吃解药）。开战后姬斯提丝用溶解液，成功将其染紫后，莉诺雅的许愿星一次就有约7000×8的攻击力，斯考尔的连续剑威力也较可观，姬斯提丝可以用アクアブレス，因为BOSS是沙漠中的植物，这辈子没怎么见过水。而BOSS的行动也是《FF Ⅷ》里出了名的肉，基本是我方狂扁N回后BOSS才鼻青脸肿地撒些刺出来。不过其攻击力不容小觑，针ン万本作为反击技会在我方任何攻击过后一定几率反击，一次10000，比创世兵器的射线还多1……其他还有用大脚丫踩我们以及没站稳倒下来砸人，后者对于黄血的我方很可能造成一击全灭，前者因为时常奋力攻击所以也可看成是单体必杀，不过好在莉诺雅用许愿星的间隙里肯定会来几次无敌的。



至此游戏中的所有GF有条件收的已经全部收齐，还剩一个暴走列车，这家伙不像那些从BOSS身上抽取的GF一样绝对没法得到，但是我也将其归入不可获GF行列。原因是必要物品中的万能药改6个几乎不可能得到，没有GF的"药レベルアップ"能力，没任何敌人掉落，剧情中拿不到……莉诺雅的小狗不是有一招随机挖宝吗？可以挖到的物品里就包含这个，但是劝大家不要去费这个心思，我玩《FF Ⅷ》有18遍以上，只看见过6次小狗出来挖宝，而且还没挖到万能药改。有条件的话可以在Pocket Station的陆行鸟世界里得到，那里面什么稀有物品都好说。

现在，跟我去完成漫游世界的最后也是最漫长最枯燥的环节——全员练到100级！不然，在DISC 4的BOSS们面前我们几乎没办法活下来。

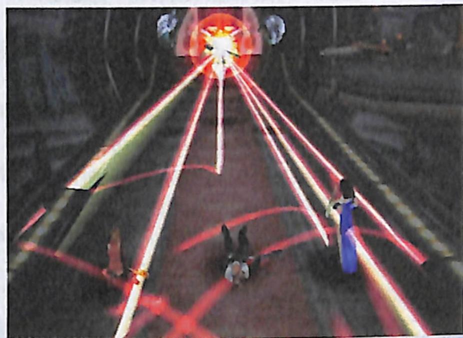
练级有2个去处，不言而喻——近天堂岛和近地狱岛，多数人都推荐近天堂岛。练级的方法就是让姬斯提丝带着其他人一块杀敌，因为只有她能杀死那些LV100的神物，但是注意《FF Ⅷ》里我方平均等级越高，敌人给的经验就越少，这点和恶魔城月下夜想曲是一样的，超绝无敌美形拖后腿男斯考尔在这里尤其体现出他的存在价值！如果他到了100级，因为他不能被换下来，所以势必会使队伍平均等级上升很多，令之后的练级效率直线下降，所以练级前第一件事就是杀了他！不练到最后一名角色不叫他起来！（斯考尔：不要啊！）另，有没有感觉近天堂岛和近地狱岛的怪物们个头都非常大呢？这是游戏的一项有趣的设定，怪物的等级和体积成正比。

我练了5个小时完工，如果玩家实在没这个耐心的话，至少除塞尔菲、亚维恩以外的角色都要到LV100，斯考尔可以和最后一个人一起练所以不多耽误时间。

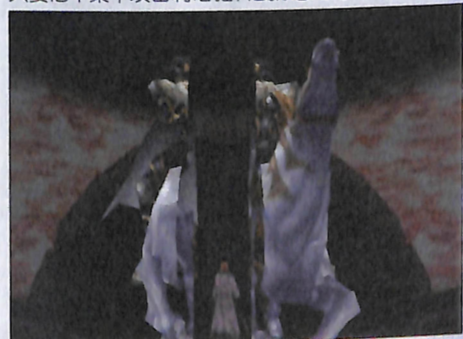
最后一件事，星星のかけら、メテオストーン可以用巴哈姆特的禁断魔法精制能力精制成魔法メテオ，而エネルギー结晶体、アルテマストーン可以精制成最终魔法アルテマ，这2种魔法各弄1个，放在莉诺雅身上（如果她身上有其他魔法的话，扔掉或转交别人）。说起来巴哈姆特真是最可爱的GF，NO-J下尤其如此，只有它一加入就已经学会了精制能力可供使用，并且正好是我们需要的2种最强力魔法！

好了，大家还有什么心愿未了吗？对人世间还有什么留恋吗？还有没干完的事赶快去干了，把所有的钱都在艾斯塔天空都市买满所有弹药和各种回复复活物品，到了DISC 4可是任何城市村庄都不能进了。OK！好，跟我一起去地狱吧。

进入月之潘多拉大箱，如果之前没有得到青魔法マイティガード，现在去拿。最深处的BOSS机动兵器8型BIS看似比较霸道，它在平常状态下会用非常强力的全体攻击技，一下就几乎全瘫。更要命的是它对于我方的任何攻击都100%会用ホーミングレーザー反击，杀伤力不必我说吧，并且当它被打掉部分HP后身体会拆分开来，此时招数改为一击全员HP剩1……不过再赖皮也赖不过无敌！另外这家伙也是个不防比例攻击的傻瓜，HP也不多。



DISC 3最后的BOSS塞法更是随便打，斯考尔强制满血出战，正好当肉盾。这回塞法终于对比例攻击免疫了，还算聪明，不过他将尝到更加疯狂的攻击，莉诺雅的天使之翼——莉诺雅进入不受控制状态，而且是ATB槽快速状态，直至战斗结束或死亡或被石化，每回合随机从自己身上选一种魔法使用，魔法伤害力为平时的5倍！并且使用魔法并不会消耗身上持有魔法的数量。我们只给莉诺雅带了2种魔法，メテオ和アルテマ，所以莉诺雅会以快速状态每回合使用5倍威力的メテオ或アルテマ，对于可怜的塞法来说，怎经得起这等折腾……只要他不集中攻击莉诺雅，他就绝对撑不过3回合。



还有一种省事的打法，因为此战在性质上就是限时战，开战后奥丁先出来，被塞法穿了个两片瓣（奥丁：没办法，新人基米加修要来个拉风的出场，他手和剑都比我多，迫不得已只好配合一下……基米加修：艾库斯卡利巴……）。之后的正常战斗里我方只需全力防守和回复，一定回合数经过后，基米加修会如期来赴约，送塞法上飞机。（DISC 3完）

DISC 4

从DISC 4开始我们不再有什么情节方面的问题了，只剩下一堆BOSS战而已，并且，能够和我并肩作战到这里的玩家，相信不是达人也磨练成达人了。对于战斗的基本心法和窍门应该相当熟悉了

吧，那么以后我不会再详细指点每一个BOSS战的方方面面了，只作重点提示。地狱般的磨难从现在开始。

第一地狱 魔女的仆人

由于塞法干的好事，莉诺雅被魔女阿尔迪米西亚的仆人——魔女阿戴尔捉去了，（我怎么看都是男人，为何要叫魔女？）我再次体会到失去莉诺雅的痛苦和煎熬——没有无敌，要面对招招致命的阿戴尔。对了，我们还有姬斯提丝！マイティガード，不错，就是这个，斯考尔和塞尔满血出战，姬斯提丝超低HP出战，阿戴尔在开战后第一招必是メテオ，祈祷它全砸斯考尔和塞尔身上吧。マイティガード过后物防魔防均2倍且浮空且HP徐徐回复且随时可使用极限技（没有5种效果兼备就6键齐按），阿戴尔的任何攻击都无法动摇我们。需要注意的有3点：（1）注意莉诺雅的小命，攻击时别指错了目标，除了斯考尔的连续剑追加的终结技为全体攻击外，不要再使用其他的全体攻击特技，量斯考尔这点破攻击力也不能把莉诺雅9036的HP怎样。（2）注意保护效果消失了要续マイティガード哦（如果姬斯提丝可以使用极限技的话），但是脑子要放灵活，如有看见我方伤害实在太大，及时用ホワイトウインド补血，别太过依赖リジェネ那缓慢的徐徐回复。（3）阿戴尔在热身一段时间后就会暂时停止攻击而进入蓄力状态，打得好的话根本不会让他（应该是“她”）活到蓄力阶段，但是一旦看到了这个情形，立即加血，否则待会アルテマ一出，即使处于シェル状态也必死无疑。

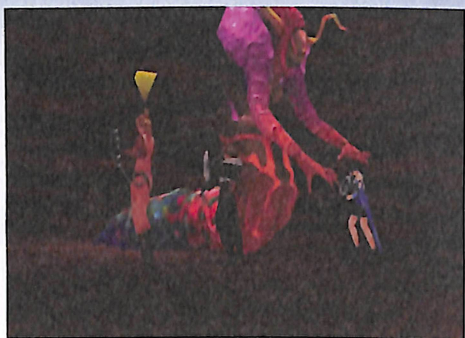


第二地狱 魔女11连战

解决了阿戴尔后时间开始压缩，在时间和空间的狭缝里，我们要面对的是固定LV45的10个魔女崽子和1个魔女老子。（汗）把救回来的莉诺雅换进队伍，塞尔踢出来，然后在满地的记忆点存个档。（别花了眼，你最初接触的那个是真的）

由于之前没有任何杂兵战，我们会以战胜阿戴尔时的HP迎战魔女军团，而且莉诺雅还是满血，不过第1个魔女很弱，可以从容调整HP，莉诺雅黄血后使用天使之翼，因为第1～10个魔女均只有3000～5000的HP，莉诺雅的魔法一下一个，所以尽管出场的魔女越来越强，她们也根本没机会展示，刚下来就升天了。惟一有威胁的是第8个魔女，她一下来就会用个高级魔法，可以让姬斯提丝待莉诺雅干掉第7个魔女后立即使用ホーミングレーザー，第8个刚下来就抢在她之前轰死她。

最后的大魔女有些棘手，她很少主动出手攻击，但是反击几率很高，简直就是一个坐等挨打然



后靠反击吃饭的家伙，由于莉诺雅处于不受控制状态，几乎肯定要被BOSS反击致死，因此无敌就别想了。另外，此BOSS也和阿戴尔一样，几回合后停止攻击和反击而进入倒计时的蓄力状态，时间一到アルテマ出台，所以我方平时不要攻击，除非HP很高绝对不会被反击死，而在其倒计时期间疯狂攻击，时间快到了就用ホワイトウインド补血，然后吃西瓜（有没有感觉アルテマ的画面特别像一只大西瓜？），之后再反复。

成功到达了未来魔女城堡，我们要做的第一件事是找回飞空艇，因为里面有那个穿绿衣服的ジョーカー，整个DISC 4里只有在他这里才能够买卖东西，因为所有城市村庄都进不去，而GF唐贝利的“道具店呼出”能力也没有。

第三地狱 魔女8大封印兽

城堡入口——人面怪兽アンドロ

3人加满血轮番物理攻击吧，因为只能物理攻击。取胜后一定要把极限技使用许可拿回来！

画廊——黄金兵器ドルメン

把莉诺雅身上的メテオ换给别人，这样她发动天使之翼后只会使用全体攻击的アルテマ。稍微将BOSS打掉一点血后它就会开始召唤2只小东西，アルテマ一下就可以将其干掉，而BOSS看到自己的小宝贝被杀后会再如此不停地召唤而完全撤下攻击行动，于是…………取胜后建议取回存档许可。

地下牢——深红巨兵ウルフラマイター

看似粗壮，力、体力、精神均高达255，根本打不动，但实际杀它的手段多的是，防御力超高是吗？物理攻击超强是吗？口臭、溶解液一来，体力0、暗黑……亚维恩的撤甲弹也有无视防御攻击的效果，再加上这个四肢发达头脑简单的家伙对比例攻击不免疫……胜利后建议拿回物品使用许可。

地下酒窖——三角雷怪トライエッジ

BOSS几乎不怎么攻击，而对我方任何攻击都会做出全体强力雷属性反击，但HP实在不多，让莉诺雅保护一下狂扁。胜利后建议将复活许可拿回来。

阳台——钻石魔兽コキュートス

也是个很喜欢反击的家伙，打它的要点和三角雷怪一样，它临死前必用一次アルテマ，同样加



血硬挨或保持无敌。

宝物库——恶魔狂牛カトブレパス

没什么好说的，尽管杀，想保险就让莉诺雅保护一下大家。BOSS断气前必用一次メテオ，要么无敌躲过，要么加满血硬扛。

武器库——合体丧尸ガルガンチュア

先前的头和2只手HP很低，强力的极限技很快就能清光，后面的大合体攻击力和反击比较强劲，要么无敌保护，要么和它硬拼，它的HP不多，拼死一两个人应该就能过了。

钟楼——暗黑龙王ティアマット

因为是最后一个遇见的封印兽，被夺走的能力基本都取回了，所以此BOSS的强度也理所当然要远高于先前的7个白痴，并且一开战不来前戏直接用最大招。可是这个阿呆使用最强特技ダークフレア还需要花6个回合一个字一个字地将此招的名字念完，实在是个超级大结巴！（￣_￣）如果用姬斯提丝的口臭以及亚维恩的暗黑弹再令其中缓慢状态的话，相信还没等它话说完就已经去天国了。



最终地狱 最终时间魔女

去见最终BOSS之前，我们可以先放松一下，挑战游戏中的最强BOSS欧米加兵器オメガウエポン。为何说是放松呢？因为与欧米加兵器战斗的技术要求实在太低了，尤其是PS主机玩家，我们打败它的方法有且仅有一个——The End。很容易理解，PS日文版欧米加兵器固定LV100，PS英文版和PC版里其等级虽不固定但现在也是LV100了，HP 100万朝上，以我方这点破攻击力要打几天才能结束？更何况它各项能力值几乎全是满值，对全部异常状态几乎完全免疫，对比例攻击免疫，对所有属性的攻击全部吸收，招招皆是绝对必杀（除了グラビデャ），我想就算是如来佛来了也没办法在NO-J状态下坚持活下来。所以，废话不多说，让塞尔菲达到最高危险度，在3回合的无敌内转不出The End就重来，几率为6/1000哦！

最终BOSS魔女阿尔迪米西亚可真称得上是最终BOSS啊，正常游戏的话谁也不会把她放在眼里，但是在我们的NO-J里，她很可能会是扼杀大部分玩家毅力和恒心的最后元凶，因为她实在是太难打了。阿尔迪米西亚的无耻之处在于4点：（1）随机选择我方出战角色，并且每名角色死亡后魂被带走了才能换下一名角色出战；（2）BOSS有4个形态，即使用The End，也需要用4次而不能像打欧米加那样一次扣完全部HP，更何况第2形态的狮子即使死了也要把大招ショックウエーブパルサー放出来再死；（3）第二、三、四形态各有一招最大技，ショックウエーブパルサー、グレート・アトラクター、アポカリプス，中者必死，但是BOSS会周期性使用这几招，一定得想办法全部躲过去。其中ショックウエーブパルサー、グレート・アトラクター在发动前必有一回合的时间场地背景开始转动，看到

此景后须立即使用无敌，而第4形态一旦发现BOSS身体的下部多了一个攻击目标，就表明她要开始抽取アポカリプス了，要么用强力攻击立即干掉下身(HP不是很多)，要么赶快用无敌；(4)战斗相当漫长，俗话说拖得越久越不安全，一旦发生一个小小的失误或意外整场战斗就要全部重头开始了。和她战斗所需的运气接近于抽奖，这不是开玩笑，除非你用The End战术，否则你必须想办法先准备足够的运气，我就说这么多，接下来看你们自己了。

SQUARE：好了好了，大家开始收拾东西吧，伺候完今晚这最后一批NO-J挑战者我们就收工了。

阿尔迪米西亚：呵呵，放心，我会让他们在痛苦中灭亡的。

裁判：好了，最后一战赶快开始，今天的战斗规则是“必须严格服从挑战者的要求，违令者予以黄牌警告，再犯即遣送监狱！”

阿尔迪米西亚：……老板你不是忙着做《FFTA》脑子混掉了吧？还是想回家吃饭想疯了？

SQUARE：少废话，快开战。

斯考尔：阿尔迪米西亚，决着！

阿尔迪米西亚：SE……SEE……SEED！你们谁先出来送死呢？谁来都一样，那么就由我来选吧！

SQUARE：废话那么多！开战了赶快！

阿尔迪米西亚：(不敢不敢……)メイルシ……

斯考尔：啊！不行！你看你选的什么出战阵容，我，塞尔菲，亚维恩，这3个阿呆凑一起不是自寻死路么？重来！

阿尔迪米西亚：你说重来就重来，那我岂不是很没面子？？

裁判：违抗禁令，黄牌警告。

阿尔迪米西亚：重来重来……

斯考尔：哈哈，这次运气真好，莉诺雅开战后就出场了！

阿尔迪米西亚：メイルシュトローム！

斯考尔：……没用无敌，被诅咒了，重来！

阿尔迪米西亚：……

斯考尔：有莉诺雅的保护，不要说诅咒了，任何魔法都对我们无效啦！

阿尔迪米西亚：量你也没办法在3回合内杀了我，クエイク！

斯考尔：不许趁我们续无敌时杀死莉诺雅！重来！

阿尔迪米西亚：……我……我是力不能及了……交给你了……我最强的GF……

狮子：吼吼吼！抽你莉诺雅身上的メテオ、アルテマ，轰死你们！

斯考尔：对了，忘了开战前把身上所有的魔法扔光了，重来！

狮子：啊！果然厉害……让你们见识见识我真正的力量！ショックウエーブパルサー！

斯考尔：没无敌，重来……

狮子：……无敌了我混个屁？过会我再来一个！

斯考尔：不要紧，都用无敌躲就是了。

狮子：抽你丫的！

斯考尔：……

莉诺雅：斯考尔！大家不要慌张，现在由我带领你们继续战斗，跨过先烈们的尸体！

塞尔：我来接斯考尔的班！

狮子：啊……受不了，我竟然会败给这帮BT。老娘，你快出来！

阿尔迪米西亚：我们合体吧！

狮阿合体：让你们见识见识最终的力量融合……

莉诺雅：姐妹们，我保护你们，大家尽情K啊！

狮阿合体：看我的グレート・アトラクター！四星连珠！

莉诺雅：完了，没无敌，重来……

狮阿合体：你累不累啊？

莉诺雅：怎么这一遍和上次最佳的阵容有些不符？重来，斯考尔、亚维恩、塞尔菲，你们早就该就义了，别死撑着不给后面的人上来。

斯、亚、塞：你说什么啊！

狮阿合体：谁来不都一样么，去死！这不就抓死一个了么。

莉诺雅：重来！

狮阿合体：没想到这世界上还有这么赖皮的人？我……啊啊……

莉诺雅：怎么下半身不要了？是不是太重啊？

狮阿合体上半身：去死吧，四星连珠！

莉诺雅：无敌！

狮阿合体上半身：再来四星连珠！

莉诺雅：再无敌！

狮阿合体上半身：トルネド！クエイク！ホーリー！メテオ！アルテマ！我打打打……

莉诺雅：无敌无敌再无敌，我就是无敌！

狮阿合体上半身：为什么你总是能够想出无敌就出无敌？

莉诺雅：你也不想让我总是重来吧，识相点就配合着。

狮阿合体上半身：不配合又怎么DI？

裁判：……

狮啊合体上半身：我受不了啦！啊……

姬斯提丝：它死了？

塞尔：应该是吧，爆炸了这么长时间，想必是结束了。

莉诺雅：等等……怎么我们的ATB槽、HP、指令框还在显示？

阿尔迪米西亚：时间压缩开始……一切的一切都将被时间的流逝所带走……你们就从夹缝中永远消失吧……

莉诺雅：怎么还不死？许愿星！

阿尔迪米西亚：地狱的审判！

莉诺雅：谢谢你帮我们HP都减到1，无敌！遭了，这条死狗没事又冲过去撞了……

阿尔迪米西亚：看招！

莉诺雅：……

姬斯提丝：我替她说，重来。

阿尔迪米西亚：我已经被打掉150000的HP了，是时候用启示录了。

莉诺雅：好像很恐怖，用个无敌先……

阿尔迪米西亚：抽取——アポカリプス！启示录！

莉诺雅：很抱歉，3个许愿星！再许愿星！还是许愿星！！

阿尔迪米西亚：……我也才260000HP，那经得起你这么打？拜托留我个全尸吧！

莉、姬、塞：去死吧！阿尔迪米西亚！你永远都只能是时间错位所产生的幻影！

阿尔迪米西亚：我下辈子做鬼也不会放过你们！

裁判：阿尔迪米西亚战斗不能确认，通关许可证授予完毕，收工下班，回家吃饭了，饿死我也！

斯、莉、姬、塞、塞2、亚：我们成功了！

SQUARE：如果没事了可不可以早点离开啊，我们要关门了，明天早上8：00开始营业。

斯、莉、姬、塞、塞2、亚：……

SQUARE：唉，这年头的玩家还真难伺候，明早还得早些赶来把所有东西都恢复原样，迎接下一批NO-J的BT。有时想想我们为什么要设计Junction系统？把个RPG的系统搞得这么马不像马牛不像牛，自己头都快炸了不说，竟然还会有人无视我们的劳动成果，公然提倡放弃GF，No-Junction通关，FT！



终于结束了，折腾了我近3个月，尤其是在历尽千辛万苦战胜了BT至及的最终BOSS后，再次看见熟悉到极点的通关画面时，我感觉到的是无比的感动，不仅因为我通关了，不仅因为我又完成了一项极限挑战，创造了自己新的纪录，从中锻炼了自己的毅力、勇气和信心……虽然没有得到任何奖励，但唯美的通关画面就是给我的最高奖励。

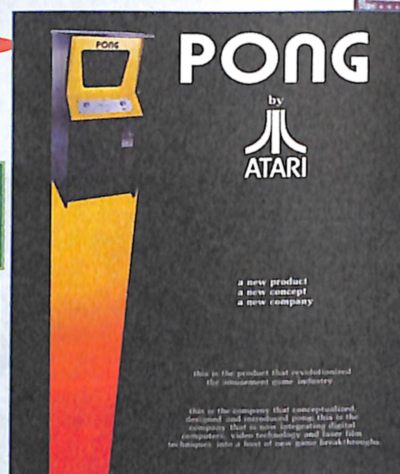
另外，No-Junction通关并不是我最先创造的，天幻网(www.squarecn.com)的《FF Ⅷ》论坛里早已有小薇儿、云枫等好几位达人最先尝试并完成了NO-J，我是顺着他们走过的脚印而踏上来的，这篇文章就多得小薇儿MM的大力协助和支持，没有她我绝对无法独立完成NO-J，在这里向小薇儿MM衷心道一声谢。请大家在看这篇文章时能够明白，这背后积累着那些达人们多少的艰辛、痛苦和泪水。

SOUL的秘密花园

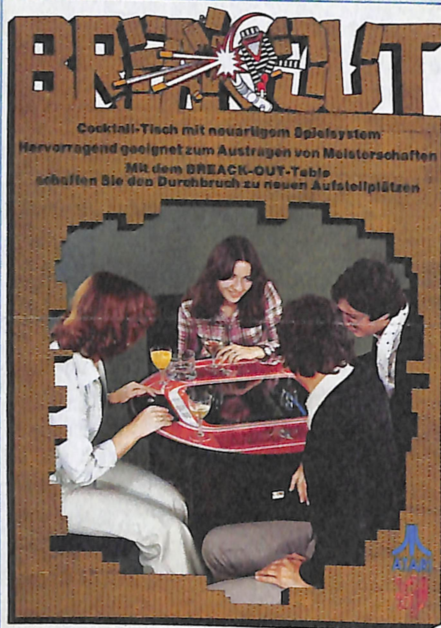
一起来分享SOUL的秘密画卷！

本期关键词：街机海报

春节大家过得好吗？在这个春天的季节里，我们却要开始怀旧了。"秘密花园"这次配合《街机产业三十年沉浮录》这一篇文章，特地准备了些街机海报，所选海报的时间跨度从1972年一直到1996年，许多具有代表性的街机游戏都收录其中，希望大家能够感受到当年街机业的辉煌景像。



《PONG》的宣传单，看到上面的宣传语了吗？"a new product"、"a new concept"、"a new company"，相当豪情万丈。宣传单出自1972年的ATARI公司。



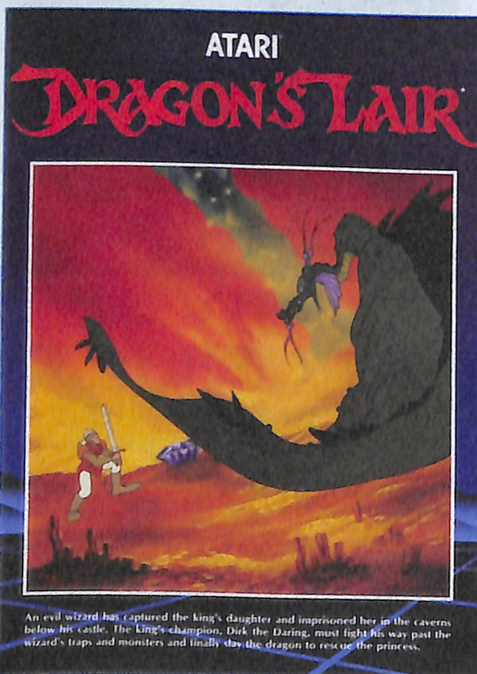
《breakout》其实就是《敲砖块》，作为最著名的始祖游戏之一，老玩家都玩过吧？这张海报来自德国，时间是1976年，那个时候你出生了吗？



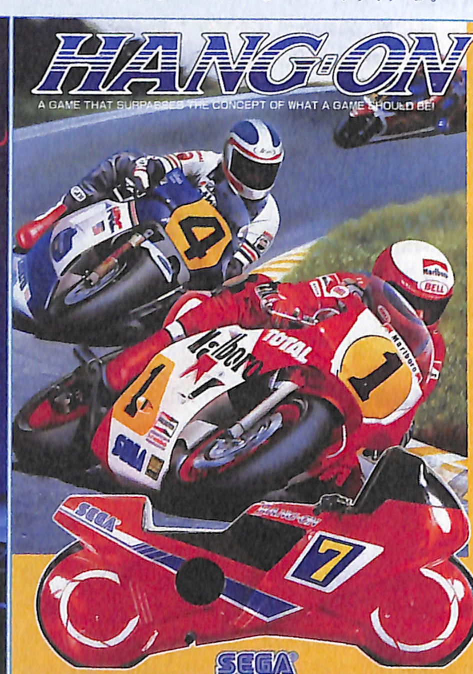
作为NAMCO的吉祥物，吃豆人具有非同一般的意义，因为对街机来说，30万台的销量真不是盖的！这张宣传画来自日本，时间是1980年，是NAMCO的形象广告。



初代《大金刚》街机的法国版海报，时间为1981年。马里奥最开始的设定与现在的设定差别好大啊，虽然也是长着胡子的意大利人，但他"当时"长得并不胖、而且不是水管工。(*^_^*)



1983年大手笔制作《龙穴历险》，其动画的素质绝对是无可挑剔的，海报是1983年时的英国版。"《龙穴历险》系列"随后在其他平台推出过各种续作，最新作为Xbox平台上的《Dragon's Lair 3D》(2002年11月18日)，游戏中就带有初代《龙穴历险》。



1985年让铃木裕一炮而红的摩托车竞速游戏《hang-on》。"a game that surpasses the concept of what a game should be"铃木裕自此之后才开始不断创造一个又一个以"虚拟真实"为表现目标的街机里程牌游戏。



与前作相隔3年后推出的《宇宙巡航机II》的确是华丽得可以，可以大幅度上下移动的版面也令人叹为观止，能成为1988年最红的街机游戏实在是一点也不奇怪。今年该系列的第5个正统续作《宇宙巡航机V》也要推出了，但却不知还会不会有街机版……



1984年推出的《1942》真正让CAPCOM作为一家游戏开发商而受到广泛关注。注意广告中的这时就已经出现了"击坠王"这个词，看来这个词很早就开始流行了。





1989年推出的《快打旋风》制定了清版动作游戏的新标准。该作诞生之后，几乎所有的清版动作游戏都有和该作类似的规则，比如体力的回复、扣血必杀技等等。



史上最长寿的街机基板MVS就在1989年这一年诞生，早期SNK的街机游戏是昂贵的象征，现在的SNK游戏则以普及力强而著名。左图为1990年推出的MVS早期代表性游戏《越战1975》。



1991年的《街斗霸王II》对于街机业乃至游戏业来说，都是意义非凡的，随后的整个街机业几乎一直都是以格斗游戏为主调的，图为该作在美国的海报。



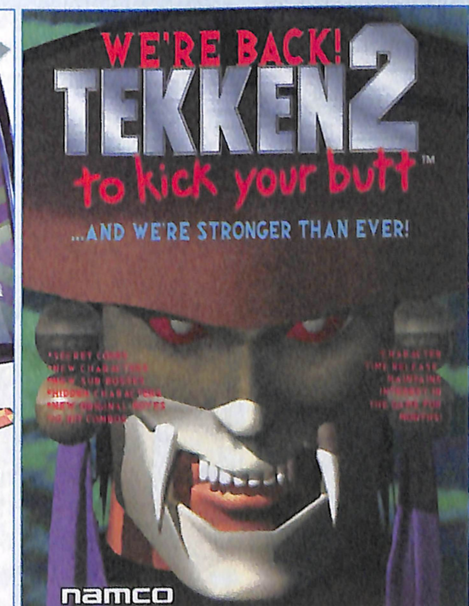
1992年由MIDWAY推出的《致命格斗》(真人快打)海报。游戏在引起舆论界大论战的同时，也因此扬名立万，在美国造成极大影响。配合游戏的内容，海报的内容也相当"唬人"。



1994年推出的"《格斗之王》系列"可能算得上是最长寿的格斗游戏了，其最新的续作至今仍是大受欢迎。图为1994年《格斗之王'94》海报，当年SNK在格斗游戏方面的创新能力的确令人佩服。



1993年初代《VR战士》的美版海报，较之日版海报，这张以"真实"为主题的海报更有张力得多。



1995年推出的《铁拳2》的美版海报，想不到这幅海报主角用的竟然是SOUL的最爱——吉光。



游戏中的人物都以反光的形式出现在BOSS身上，这是1996年的《VR战士3》，连海报都这么经典！

胜负师：这辑《游戏·人》的议会栏目收录了4篇文章。第一篇出自大家熟悉的作者罗嘉以及曾长居日本的撰稿人雪树之手，他们二位对于游戏界炒作现象有较为独到的见解，但文中对CHINA JOY及参展厂商的某些看法我们并不赞同，而是作为一种反面的声音供读者参考。如果觉得第一篇过于严肃，那北航高材生atongmu2的飞行器杂谈尽管感觉有些专业，不过因为更多的是“戏说”，所以总的来说还是比较轻松的。而近期都不曾在《游戏·人》上缺席的天丛云剑，会献上她于1月1日撰写的回顾几部2003年动漫作品的随笔，没有了刻意的压韵，或许会让读者更贴近文字本身。马晓芳同学对于《鬼眼》的解读区别于前一篇作品的率性而为，体现了女性玩家的细腻触觉。《游戏·人》本就应该是百家争鸣的，不同风格的作者都将这里当成是展示自己的舞台。

玻璃花中的残影——尘世浮华，过眼云烟论炒作

文：罗嘉&雪树

对于游戏市场我们玩家总能议论纷纷，此文章中的“我”是两位作者联合塑造出的一个理智的看官，让他代表玩家和作者对这个日益膨胀的游戏产业提出质疑与看法再合适不过，文章中的看法虽然是两人探讨、总结得出的结论，但仍难免有不足之处，欢迎探讨和争鸣。(goto.maki@263.com)罗嘉以专业的商业游戏规则，加上雪树十几年来真枪实弹的洗礼，两人联手为你打造出了站在玩家立场上的一点点俗理，望成共鸣。

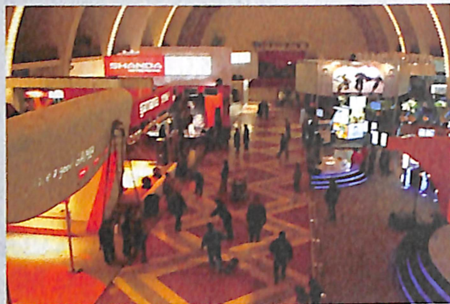
一、SHOW，SHOW，从CHINAJOY展谈起

题目似乎有些严肃（汗！）还是先来聊聊这次的展会轻松引入正题好了。

寒风萧萧，雪花飘飘……我们俩怀着兴奋的心情进了北京展览馆的大门，才发现手中那两张所谓的“媒体证”丢了一张，只好买票。仔细观察广场中的那一尊游戏人物雕像，觉得比上回看的那个“某某动画打破什么记录”的超级横幅强了点儿。但还是不舒服，这个雕像之类的东西无论怎样都能让人联想到“敬重”、“瞻仰”一类的词，而且外国的东西在我们中国的地盘上如此耍威风……小生实在是有些不爽。再一转过头，“媒体证”倒是挺痛快的顺进去了，但那张票就惨了，刚一进展厅的入口就被看门的帅哥拦了下来，说要把票里面的什么调查表填写完整才能进去，问为什么，答曰：“上面如此规定”。于是，我甘愿牺牲，大手一挥，兄弟你们先行一步吧，打开票一看才发现刚才握在手里面的那种舒服的感觉不是由于我主观认为的为了增加收藏价值的特殊印刷，哎呀妈呀，是好几页的调查表。这才明白，门口聚集这么多人，既不是激情汹涌的玩家，也不是前来签到或者捣乱的媒体，而是在排队等着用笔的苦命观众……所以在下才会在这里为大家说句公道话。（一脸的严肃）



瑟缩了十分钟，当我再次附和着一个身材魁梧的大哥对主办方的臭骂之后，说对，也就中国的组织方是如此理解观众是上帝的，他才笑着把笔递给了我。仔细一看调查表设计还蛮专业的，跟我们学校社会系考察时的调查问卷有的一拼，连收入都问了。看看左边的一位热血大哥，怒吼着用“一笔画”的功夫从头划到尾，30秒搞定，效仿之。哈哈！看来主办方想借机收集免费调研资料的美梦不得不破碎了，不然什么叫“做秀”呢！这刚刚是个开始。至于是“秀”给谁看的，大家心里先想着，反正观众不会傻到站在零下好几度的广场上排队等着用笔乖乖填调查身世一样的调查表。



好不容易进去一看，原来如此热闹非凡。什么电子竞技、CCTV、索尼神游，盛大智冠，天堂魔力，出版传媒，美女野兽，应有尽有。比较有意思的做秀是网易为《大话》特意招来的“美女阵”和“舞龙队”！，以及CCTV5《E-SPORTS》栏目的现场直播，为此CCTV还来了卫星发射车！（眼直！）……说句实在话，在下觉得搞电子竞技的无论是世模的现场演示还是奥美的《CS》COSPLAY，都要大大的强于那些针对对手的轰炸式宣传。特别是某些网络游戏公司的“重型低音炮”，震的我这叫一个郁闷，咚咚咚的心头乱跳，再加上台上“美女”主持人的疯狂煽动性号叫，“烦”就一个字。无论东京电玩展的对外开放还是E3的业内盛会，做秀其实都要讲个尺度。比如说音响这个玩意，别以为不就是比谁的声音大，谁的音响多嘛，那以后所有的厂商全架上百十来个低音炮乱轰一气，音量一律最大不就可以啦？（汗）宣传的边际效用递减为负以后，观众也会由于不堪忍受噪音而全部吓跑，那真就成为互相秀啦。按照国外游戏展的标准，所有展区的音效，应该以不影响其他展位和公共区域为原则，这叫良性竞争，而不是互相拆台，把评价的权利留给我们广大玩家，咱琢磨琢磨是不是这个理儿？

这次所有展位，在下觉得最牛的就是《天堂2》，不但设置了演示区、表演区、试玩区和工作区，请的展示小姐又是数量众多，人气超高，那叫一个美！而且当场派发内测账号，可谁知道到家一看，呸！只是一排密码，我还到网站上查了查，他说什么此号还没办法用，以下是他们的回复！

各位玩家请注意：

本次ChinaJoy展会上，新浪乐谷分发了一部分国内《天堂2》内测账号，但获得账号的部分玩家表示未看到账号，只有一组CDkey，国内《天堂2》尚未开放内测，这次分发的并不是传统意义上的内测账号，而是内测账号激活序列号，等到今年3月份开放了内测，领取到序列号的玩家们就可以凭借此序列号，激活你们的国内《天堂2》内测账号。

很多领到序列号的玩家还表示，账号太少了，本来还想帮他们不在北京的朋友们多领取一些。就此事新浪乐谷表示，本次所发的内测账号激活序列号仅为将分发的号中的一部分，新浪乐谷将在内测开始前通过各种方式发放序列号，请玩家们不用担心。未得到内测序列号的玩家请留意官方网站的新闻和公告，以第一时间掌握发送内测号的机会。已抽到序列号的朋友们也请注意：内测序列号激活的具体时间和具体方式，以官方网站公告为准。

请玩家密切留意官方通告。



晕！但当在下正郁闷，刚刚准备打电话给一些媒体的朋友，让他们有必要说说此事时……突然恍然大悟！这！这！这！我们怎么……怎么在无意中……上了当！罗兄问：上什么当了？小雪答曰：有人故意发放暂时不能用的"账号"。那么我们可怜的玩家就要去有关网站查询（网站上不愁没人了，不久靠的就是点击率嘛），又或者在大众间议论纷纷，这样一来自然少不了媒体来报道，这样某些人的目的不也就达到了？……于是，苍白的屋子里就只剩下我俩郁闷……哎！这不是欺负在下很少玩儿网游吗！好个"绣球"！但不过你还真别说，比起对面使劲卖力的游戏橘子和上海盛大，《天堂2》要成功得多。这说明它的秀做得最为规范合理，这就好比变魔术和伪科学，谁都知道是咋回事，你弄得过了，也就能蒙蒙没脑子的狂热分子，过犹不及就是这个道理。还有现场派发的各种宣传品，这个在下感觉还是学的不错的，比如UCG那个宣传形象用的大纸袋满场都能看得见。像风雷，口号就是"我们的纸袋是全场最大的，什么都装的下"。晕！我要是想把展台的MM挑一个装走行不！哎！大家可以想想曾经参加过的各种漫展，附赠过什么礼品否？这在下曾在写动漫的傻文里说过，那是由于中国动漫产业价值链层层缺失，最后只能靠频繁举办漫展来汲取行业的原始血液。但游戏业就不一样了，网络游戏现在是中国有名的暴利产业，厂商撒点银子做做秀有什么的，是不是？

要说这次游戏展奇怪的事儿还真不少，最有趣的就是SONY和神游机的展区，空荡无比，为啥？索尼的展区的确是全场最大，除了几部PS2游戏的试玩和一套家庭影院之外，还弄来了一辆大众汽车，号称什么SONY汽车影音设备……神游公司的展区更加神秘，墙上有个小碗儿，印着"请赐名片"，正中间墙上那神秘的小洞洞，里面则摆着早已上市的神游机，我还试图掏了掏，没给掏出来。除此之外，啥都没了。开始在下也百思不得其解，后来大家坐下休息时互相一讨论才发现原来如此，其实我们慢慢都可以想明白的。大约一年前，SONY就放出话来，说已经弄下了全场最大的展位。"SONY要来了！"这句话对国内的网络游戏运营商倒不见得是狼真的来了那么可怕，特别是几个主要的网游公司，来头也都不小，它们的盈利能力非常可观，来吧，来我们也不怕。但是这个消息或者情报绝对是有兴奋剂功能的，正当国内公司卖力气按照国际标准准备好自己的舞台，摆出一副看你能把我们怎么着的样子之后，才发现SONY和任天堂来了这么一手，好像在说，"看你能玩出什么花样儿！"显然，"合伙"这个词对于现在两家好像是竞争对手的日本公司来说是有着特殊含义的，而且，在下觉得这个"合伙"的含义是我们玩家用脑子分析出来，而不是像许多媒体和文章诱导的那个充满火药味的"竞争"。后文对此将继续详加论述。

更有意思的在于，SONY拿出了自己展区1/3多的位置摆上桌椅，作为全场惟一的公众休息区，许多玩家在这里休息聊天，这正是其它厂商忽略掉的东西！展区里居然还有一个饮用水公司在贩卖比展会设置的饮料销售单位价格低得多的饮用水。SONY的整个展区显得大方和宽松，是所有展位里惟一能让人有休息感觉的地方，这样做秀才能够显得高人一筹。正应了那句俗话：人无我有，人有我精，人精我变。



现场如果有韩国或者日本的"神人"们，他不说话咱也认不出来，除非这人咱瞅着眼熟。可不是还有那么多黄头发蓝眼睛的洋人嘛，没事你瞅他两眼，他能瞧你十眼。那些所谓的论坛讲座，大家基本可以忽略了，进去了其实也没什么好玩的，听得在下都有了一丝困意……有个词叫"投石问路"，我想看用在这里是最合适不过的。对于在下说的CHINAJOY的种种，同是玩家的许多朋友听着也许有些别扭，特别是和官方的报道相去甚远。没关系，这仅仅是个引子，因为这种展会的核心永远离不开"做秀"两个字，而背后所隐藏的舆论与宣传、公关体系是我们通过思考来慢慢弄明白的，别以为我们玩家都是傻子！而仅第一天媒体和内部开放日全场就丢掉十几台笔记本电脑的记录也的确是有中国特色。这尘世浮华，过眼云烟，在下说的有没有道理，请您看完文章再下定论，也欢迎每个玩家批评指教。

二、广告，广告，你到底是什么



广告，广告，广而告之。广告界有句话叫"我知道至少一半的广告费是白花了，但问题在于我不知道是哪一半。"也就是说，咱所有广告的效果是可以衡量的，比如在电视投放要考虑成本与覆盖，在纸张媒体投放，要考虑成本与发行，在网络上投放，主要看成本与点击率。这种公开的广告行为是观众都可以明白。所以，对广告创意的要求非常高，否则会引起观众自然的反感。除非你是那种用品的狂热爱好者，在下觉得国内的游戏业一度就是这种情况，直到现在游戏传媒完善之后才有所改善，但改善的也只是传播，广告的艺术效应，说它在降低也不为过，传出去都是某某广告虽不长但说了三遍，某某广告只是呐喊了大半天，甚至是毛骨悚然！

手头现在有一份日本电通公司针对KONAMI的GBA游戏《我们的太阳》的广告原案，在下是在电通的一个讲座上得到的。题目叫"祖父之光"：一个男孩儿在家中的角落里往围棋盘的底上涂黏合剂，爷爷在找棋盘，结果发现棋盘被放置在奇怪的位置上，挪动不了。爷爷坐在那儿开始下棋，这时太阳光照在了爷爷光溜溜的脑袋上！而男孩手中GBA卡带的传感器正好接收到了从爷爷脑袋上反射过来的光线，画面转到了游戏画面，出现口号："抓紧太阳，变得更强"。再联想到之前《鬼泣》中那个用花束猛抽恋人的少女，还有我们从各种渠道欣赏到的游戏广告，发现广告制作人无不是在用各种幽默的手法将游戏的特点展示出来。这样的差距，是存在于纯粹的广告制作水平上，在这里讨论它意义不大。而且这些只是狭义的广告范畴。



好，现在咱一起想想，广告的终极目的是啥，不就是让大家都知道咱购买咱的东西吗？为什么游戏后边还加个"厂商"呢，说句实在话，什么



游戏风格、游戏创新、艺术品，这些都是无意义的，对于一个经营者，追求股东财富最大化和企业价值最大化才是做出选择的依据，所以才有了樱井、三上、冈本等人的悲剧。与之相关的有几个关键词语：人气、大作、炒作。也就是说，企业对外宣传可以动用各种形式、各种手法引起消费群体的关注，特别是游戏这种载体成本十分低廉的艺术品。人一旦关注上它，不管是由于它好，还是由于它坏，或是其他什么古怪原因，商业的黑手就已经搭上您的双肩。像日本这种几乎没有盗版的国家，玩家一旦对某个游戏产生好奇感，那就不得了啦，请买张正版看看吧。呵呵，也许商人，是“最会变魔术的小丑”。

要说他们用的题目那就多了去了，什么创下最长等候记录，什么名人与名人的合作，影视明星加盟制作，与影视动漫小说音乐同步上市，甚至买游戏送西红柿，“史上评分最低销量最少游戏的RELOAD版”都堂而皇之地成了宣传的核心内容。然而这些东西大部分显然都不能通过正规的广告渠道传达给消费者，于是，厂商就开始祭起“软广告”也就是“炒作”这面大旗。正像咱们经常在一些汽车、影视、娱乐等等栏目中看到的什么性价比排行啦，电影介绍啦，明星参加综艺活动啦，背后都隐藏着理性的经济交易。当然，大部分搞得是既正当又是见得了人的，比如咱经常在某电影的拍摄花絮中看到新闻发布会上给记者的喜钱，如果是搞这行的应该没有不知道的吧。游戏业当然也一样，只是人家的“花絮”多半是FANS淘出来的。

记得若干年前曾经看到过某电脑游戏媒体的撰稿人在与读者交流时说，某游戏公司为了宣传自己的游戏，让他妙笔生生花，市场部经理因此询问过自己的银行账号，最后被自己拒绝。不知道大家咋想，在下是一点敬佩之情也没有。所谓宣传，特别是作为游戏媒体，完全可以把整个节目、刊物或者报纸当成如假包换的广告集合！对此TV游戏玩家可能还不太清楚，但是网络游戏的玩家早就明白了，那一本本精美的杂志，那一档档抢先推出的电视节目，完全是纯粹的广告大集合。游戏和其他东西的区别不就是在于咱得花上好长的时间投入进去互动嘛，那决不是看完就完事的东西，所以有了攻略。比如，某个网络游戏出了个新任务，网络、电视、杂志依次会出现它的攻略，这就是软广告的好创意。日本的出版业是寡头垄断，所以好出攻略集设定集什么的揽银子，传媒很少系统地做详尽解说，咱这儿的图书市场就比较麻烦了，所以无论是号称官方还是官方支持的，传媒上的攻略和解析是越完美越好。

说到电视游戏媒体，特别是专一的平面媒体，看着大伙儿在网上争来争去的，哎，整本杂志完全是靠卖硬广告（尤其是专卖店的广告）和出版自己的书来进行品牌运作实现赢利，在国外家用机的软广告体制没在国内建立起来之前，我们能不能团结一下？几个人因为芝麻点的事，或者谁是谁的FANS争斗不已，穷得不得了，还有什么黑幕，咱们还有什么资本同人家谈判？俗话说，传媒总要先行一步，现在看起来不知道是不是在下杞人忧天，总觉得咱的传媒迟早要被日美集团瓜分掉。到时候，无论是人力、版权、甚至媒体的所有权全部在日本人、韩国人和美国人手里，咱国的游戏市场就是人家商业游戏的会馆。不知道大伙咋想，也许有人觉得挺幸福，反正我就是觉得不太舒服。

在下也是经过和许多朋友的讨论不断在整理自己的思路，得出了一些小小结论，希望对大家的思考有些帮助，肯定有比我聪明的人早就想到，那在下只好现现丑了，而且这丑还得继续现下去。那种传媒与厂商的关系不是“寄生”，而是完美的“共生”。国内PC游戏媒体就是依赖官方资料这玩意儿生存的。咱还可以继续想，什么SE、EA这些大厂目前在中国最怕啥呢？嘿，不就是怕玩家不了解自己的企业文化和企业形象，特别是哪些产品是自己出的，但在上面的头儿决定行动之前，只好以其他行动到处宣传自己，不只是简简单单几个卧底或者控股公司。

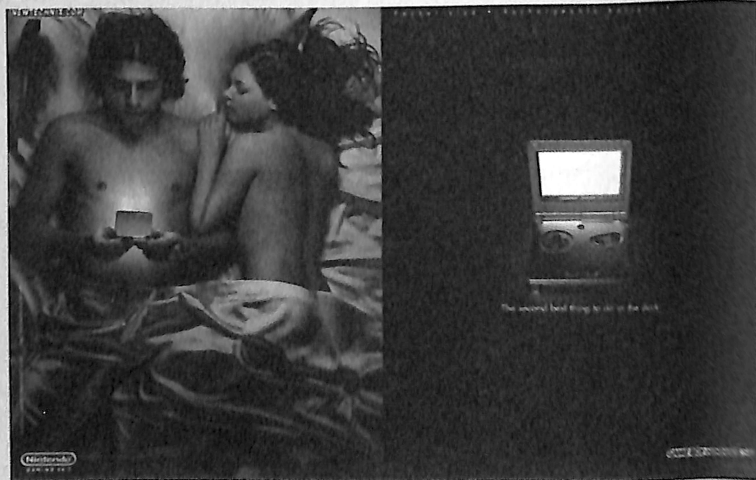
当然这些还不够，以上说了这么多终于能证明一点，那就是，这样一来广告的定义就宽泛了许多，而现在我们媒体的一个主力、广告的一大载体不就是“游戏杂志”嘛？那些“软广告”、小道消息有几个不是在杂志上登出来的呢？其实杂志是无辜的，问题在于一部分的文章（撰稿人），那都是极暗的暗线，无心插柳柳成行，但这不就是“阴谋”一词的来源吗？还是继续听在下给您详解：

比如，杂志有些资料写出来了，查找起来自然费了不少的时间和心血，但问题是让谁看的，比如某某公司的资料公布是散碎的，但我们可以来规整成文，结果大多有如史书一般，而且很是生动，细读过后你自然会发现，资料中所描写的人们其久经风霜的心路旅程，不免让人关注与感动，不巧！第二天他的某款游戏发售了，其游戏的制作人早已被捧为神，媒体又来了，说是要报道一下我们敬爱的厂商平凡的一面！在大众间引来众说纷纭。一个狂轰滥炸的厂商炒作之幕拉开了，让我们剖析一下他们战利品：

1.人气：当然要建立在游戏价值的基础上，看起来似乎没有炒作，炒作资料明明是媒体自己找的，背景资料是你们凑的啊。让大家看看，我公司是如何如何艰苦创业的，是如何如何一步一个脚印走过来的……像小说一样，在众人炒作媒体先行大潮中，先占了一席之地，玩家说“你看看人家多不容易，咱得买正版！”于是一个好广告诞生了。

2.艺术层次：我的游戏是艺术，（这一点倒是不假）而且是凭劳动人民的双手创造的，我在诉说我的艺术人生，我在努力倡导现代艺术，你们谁敢骂我？如我自己说有人可能会不信，说我是在自夸自秀怎么办？这点不用担心，因为本来就不是我自己说的，你们媒体不是老想搜集什么独家情报吗？那好我不公布，我假装泄露出去，或者当它没用，谦虚地扔掉，嘴上也没闲着：“这些我公司的从不为人知的荣誉，艰辛的心路旅程早已成为历史，好汉不提当年勇，我们要扔掉，不让自己老沉睡在历史的荣誉中！”，好！与商业脱离开的游戏实质本身不就因此“艺术”了吗？不好意思，这就是我公司的层次！

3.示弱同情：一群可怜的艺术家难道不弱吗，别人欺负我，我能饶得了你？再敢惹我，我也有办法，道高一尺魔高一丈！你越逼我，“同情指数”越能暴走，我就越有人气，越财政赤字：“我要倒闭了！”我在挣扎，这时你们谁敢仗势欺人，玩家们不骂死你才怪！为什么呢？某天我热泪盈眶的说：（无厘头）“广大玩家！对不起！我……我们不能再像以前一样，



把那么好的游戏献给你们了，马上要发售的游戏……似乎无法大卖救不了我们了！”于是哭声一片，泪洒江湖（快上音乐）。哭着哭着，第二天他的某游戏发售了，你说买不买？

……

以上小例子一个，说完便罢。

如果有朋友认为外国游戏公司看重中国市场这是咱的福气，那在下可以放心的说，以后由于传媒和游戏厂商集团化的趋势更加明显，只会给你带来更多的资料、游戏甚至免费的节目、杂志。这和会展做秀是一个道理。商战的最后结果和当年八国联军侵占后的城下之盟是一个结果，咱所有自己的原创游戏都会被扼杀在摇篮里，无论是给人家打工的高级经理，还是辛苦奋斗寻找发行合作的工作室，多少年之后我们还会“洋火，洋火”的叫着，差别就是咱用的真全是洋火了。这都是广告的成就啊！

一只没有注入主宰经验的绣球，只能撕裂还在发育的血脉，这自然会永远在一个稚嫩的曲线上留下伤痕！

三、制作人，制作人，你明星得起来吗

一个刮大风的下午，在下和一个网游公司的市场部经理打着公事的招牌在会议室里面乱贫。我就闪着大眼问：“为啥咱中国游戏公司不包个明星制作人呢？”他的眼镜同样闪出了一道智慧的光晕，说：“喂，喂，你以为我们没有尝试过啊，不知是我们的方法不对头还是人相貌有问题……玩家就是不认，还不如找个美女明星当代言呢！”当时恍然大明白，后来觉得不对，人家韩国人还能靠电视转播包出个星际之神SLAYER-BOXWER和虫族皇帝NC-YELLOW。看每周下载的星际录像，他们穿着那看似很帅的战斗服，颇有点“水兵月”的BT感觉，要说人长得也绝对没啥问题，有个词挺适合形容韩国星际职业选手的——“奶油小生”。

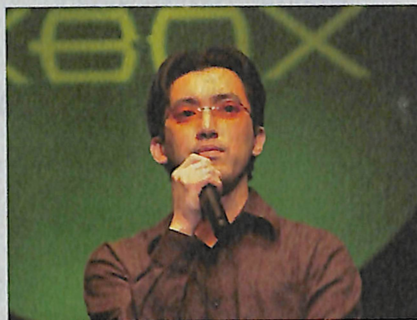


游戏公司的大牌是要出去了，但要看要的是什么大牌儿，国内为什么不捣鼓制作人？那得看你有什么好东西可以把制作人要出来，如果我只是玩玩儿，玩儿完就扔在一边，谁还有心情去关注你的制作人，更别说某某游戏让玩家又失望了。这一点要参考的是国内的正版软件市场。

但代言人就容易得多，不用提高人气的什么包装，人家又没卖给你，本来就不是你的人，前途本来就不听你的，你也不用想他们成名之后你怎么管，人家可能一直就很有名。用名声做饵，给你的游戏找个代言人，这人帮你说说话，因此还是美女居多，此乃色诱之术，一看美女在说话，大家就争着去听！不妨不妨啊……厂商也好让他这块金子提前发些光，但话说回来，这些代言之人毕竟当不了你荣誉的永久形象，和这些商人总归是短时间的给钱办事，办完走人，出了岔子，换一个也不妨，但制作人就不一样了。

游戏一热卖，续作就出来了，一个品牌就可能随之打响，要出去的制作人也就都成神了。随之而来的问题似乎很简单，就是到底谁说了算。是听你制作之神的还是听领导的，这和大腕是一个道理，你抬高出场价怎么办，你突然跳槽怎么办？打个小比方，拿“集英社”来聊聊，这个天下英才集中的地方，看看我们的漫画大师“富坚义博”在JUMP周刊《HUNTER×HUNTER》的最新连载，天呀！他八成是五分钟画一篇，在下都怀疑是他儿子画的！集英社的领导们也不是没说过他，也不是没让他停载过。某天，富坚老师拿着最新的连载来了，往桌上一拍，给编辑们看，整个编辑部打杂儿的和没事儿的都围了上来，大家嘀咕个不停无非是在说，“哦哦，这就是最新的作品，先睹为快！”一会儿主编少许调整了眼镜发话了，“嗯……嗯……故事我看了，这草稿可以，尽快把原稿交上来吧！”可富坚老师回答不然，说这就是原稿，就这么登。结果是大家默然N久。领导自然让他回去重画，不画就只能停载，停载虽正常，但FANS自然要问。富坚老师在公开场合和公众媒体的解释就不正常了：“我画了，可它不给我登啊！”此话虽少，FANS的暴动则大，这么一来集英社又能如何？事儿虽有不同但道理是一样的，你要是想震的住你的大牌制作人，至少你得比他牌儿大吧！但光牌儿大还是不够，你还得比他得民心，得天下，你看看人家NBA胡人队教练杰克逊什么“巨星乔丹”、“奥尼尔”、“科比”哪个没震住？别和人家比，人家连领导一块儿秀出去，不过游戏厂商他们也有他自己的办法，你游戏再好不也得从我这里出，也就是搞发行吗？你一开始就得听我的，省得日后牌儿难收。





1. 游戏我给你出版发行，钱一分不少你的，但制作人得我给你找。
2. 游戏续作你别管了，我来给你弄，你还当你的制作人。

以上两种“制作人”，有个特点就是都心虚，不听话不行，甚至还有人挺高兴，“浪得虚名”不就是这么来的吗！那么某某离开，某某退出之类的新闻就都有解释了！

现在一看到《FF》之父阪口大叔打着什么“制作总指挥”的旗号出现以后，还代表制作人发言，我就想哈哈大笑，想起了《还珠3》的一句片尾曲歌词：奈何奈何，奈何，奈何……还有个日语单词，叫“人形”。一般来说，大家可以看到这些制作人个性化盛气凌人的一面，但在公司里估计是痛苦万分的，您想啊，什么叫艺术家，什么叫大师啊，那作品就好比是儿子闺女呀。要说你入了社，捣鼓不出什么玩意吧，那是无聊和无能的痛苦，万一有什么惊世创意，那你的艺术生涯基本就结束了，在那儿盯着吧，儿子生孙子，孙子再生孙子，子子孙孙无穷尽矣（单细胞繁殖）……直到哪一带的遗传基因都稀释到不得了的地步，大家说我根本不认识这个后代，这样你才自由。但是商人就是会炒作啊，这会儿炒的核心就是您这个大活人，您说让他们这么折磨您直到把您和您的后代都折磨得不成人样，大家不认了就HAPPY啦？那当然不行，于是中途用个什么遁逃跑，才有了观者对XX氏、XX氏的扼腕痛惜，当然，有舍不得的，比如阪口大叔，那份儿执著还真叫人佩服。



当然，商人是把企业看成了自己的孩子，像山内大爷居然能不把这个传统家族企业的帅权交给自己的儿子或者同样非常有能力的女婿。哎，是不是由于老年人都有点固执的毛病啊？制作人被拉出去秀了，有人说他们可怜，的确。无论你说什么都行，说他们“被压榨”、“被侵权”都好，但资本主义本来不就是在充分的压榨劳动人民吗？与封建制度的的区别无非



在于人权。我给你钱不就行了。这样的商人也的确聪明，但你把那些带引号的明星秀出来给谁看？玩家就不可怜啦？你们的决策是非常的英明，大家也有目共睹，但谁来为我们弱势群体说句话？对得起玩家的是那些被你们整得不成样子的真正的制作人，至于您，出版有功还不行吗？最后总要对得起艺术吧，不能只是说出的广告词。不讨论艺术是不是非要用“商”来炒作，谁又知道一千年前的商业炒作是什么？但一千年前的艺术倒是有不少保留了，那不是秀出来的，你们一个个都说游戏业不景气，对此长篇大论的也不少，厂商们都说的条条是道，一个比一个有理，好像都是在为玩家说话。在下是个平俗玩家你们说的我都不懂，但我只知道那都是你们自己搞的！空子都不大，您们也没少钻，只是没钻自己的良心。

话声一顿，玩家说了：“如今游戏业不景气！”完了！所有官方的出面解释意义何在！你们的制作人还明星得起来吗？

自我探讨的人性尚未凝固时，若一切从非利益的角度上驳回自己的观点，才可能把自己尚未提炼出的错误扼杀在萌芽中！

四、诉讼，诉讼，为的是个啥说法

社会上的人普遍认为法律武器是个非常神圣的家伙，罗兄以前也曾经撰文贫过“知识产权法”的玩意，不过那是学院派的论调，有些朋友颇为不满，说那根本没用。应该说那是公理，谁都知道证明数学命题的时候一般都用定理或者推论，更没有人会傻到把学术论文直接应用到商场上。小雪对文章也有些看法，两人也曾经讨论和分析了学院派理论的商业价值的有限性和必要性。当然，没有公理你什么也玩不出来，做秀也会缠上一身烦人的官司。嘿嘿，关键就有人喜欢惹官司上身，因为天才的商人都知道法律武器不仅可以防守，还可以进攻到做秀的范畴之内。（坏笑）

我们要关注的就是当年那个关于《火焰纹章》和《尤托娜英雄战记》的乱七八糟的诉讼。号称火焰之父的“加贺昭三”先生在那个旋涡里像个“布娃娃”似的被扯来扯去。这事儿推波助澜的还有厉害的《FAMI通》，它通过杂志的殿堂评分制度、完美的销售体系和渠道牢牢地控制着大规模的游戏零售网点。有评论曾说《FAMI通》和任天堂关系一向紧张得不得了，让人听了以为火药味道有多重似的，大伙其实静下心想想，连SONY和任天堂都不至于搞那吓死人的竞争，《FAMI通》更犯不着啦。另外，不是还有类似平林氏这类的“声名在外”的大人物嘛，什么业界预测啦……之类的，大家再想，那有准儿吗？连山内的连番言辞最后都跟没说一样，那么多编辑和撰稿人，咋就他这么火呢？其实当年正是他们这些聪明的人物模仿电影业和动漫产业，想出了制作人体制进行宣传，并且采访和撰写文字，缔造了一个又一个大师和神话。导演是凭实力说话的，漫画家要有深厚的艺术、剧本、绘画功底才能够成为追捧的对象，但是制作人他充其量也



就是个综合打杂人员，或者是个控制项目的项目经理。因为制作游戏实在太麻烦了，再厉害你也只能是某方面的权威呀。

我一向认为，大部分商人的良心和做秀是密不可分的，关键问题在于“逐利”。现在我们换个思维思考这个所谓的诉讼，看看游戏最终在PS上令人满意的销量，有多少玩家自打《FAMI通》上昭三先生亮相开始直到任天堂因此把ENTERBRAIN、加贺昭三告上法院审来审去的这段漫长的岁月开始关注这个系列的游戏，并最终购买了此款游戏？如果法律真要给个确定的最终裁决的话，那么这个牵扯到不正当竞争、商标权、著作权等诸多利益的麻烦没有解决完，还在诉讼阶段的时候，为什么那么巧，任天堂居然能够而且毫不担心，敢在GBA上推出《火焰之纹章 封印之剑》！话说到这里，大家自己也可以分析出答案来了，就是说“法律诉讼已经成为一种非常的炒作手段”，那些所谓的赔偿额，也许开始提出的时候还有点意义，但到最后恐怕双方协调的也是我们无法推测的，真相呢？应该是在SCE默许之下的经济利益分配问题吧，嘿嘿。



有的时候你换个思考方式去思维，完全是不同的结论。当然，这不是说任天堂这个诉讼完全是故意秀给大众看的，它自然还有其他的目的。就像在上节论述的那样，让制作人听话。如果每个制作人都因为自己的作品在无休止的续作状态下被改的面目全非，而认为对不起自己良心的话，那任天堂还上哪儿控制谁去呀！所以才有了岩田聪以朋友身份劝退樱井正博的说法。当然，有些自我感觉良好的制作人想自己说话算话，也各显神通来对抗公司的决策层，否则就是真正的傀儡。但话又说回来，昭三先生的本事就在于能让媒体为自己说上话，搞得老任上法院起诉，最后不得不对事件再进行反复的炒作，四两拨得千斤，而XX则……（大家自行联想吧）

没有人否认法律是社会的基石，但是这不代表法律没有空子可以钻。法律越是健全，聪明的商人就越会利用它。有时不像咱理解的那样将问题用法律解决是争执极端化的表现，而只是使问题变的更加有趣。透过媒体轰轰烈烈的造势和炒作，理智的眼睛总能发现那最简单而原始的商业行为。愿天下的玩家都有理智的眼睛，用自己的思想来保卫自己身为一个消费者的利益。近似的事件大家可以关注迪斯尼的卡通版权和美国修改著作权法的事件。

将游戏放在法律制成的玻璃中，它就成了脆弱的玻璃花，但其映射出的美丽残像，勾引着每个看到她的人，幻想将之破碎。

最后来听一个游戏制作人的陈词：

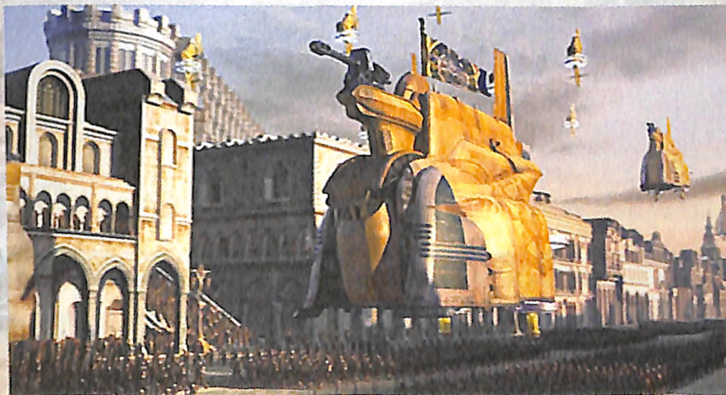
冰洁的玻璃花上闪过了一念残影，于是世间刮起了一阵风，大的叫人有些害怕。怎么办！舒舒服服顺风而行是个好主意，如果不想，也没必要逆风而争。因为多变的天气很容易使你与残影同流合污，因此花希望用更理智的头脑去找到只属于自己的晶莹剔透。捕捉那映在冰洁中的三股杂粮。

让理想插上翅膀——游戏里的原创飞行器杂谈

文：atongmu2



小时候的我们都有一个飞翔的理想，爱屋及乌，知道了自己不可能飞行的事实以后，我们给自己的理想找了一个寄托，我们开始喜欢飞机。我们会仰望着从天空中路过的飞机发呆，我们也会折几架纸飞机来YY一下自己的梦。孩提时代的认知过程其实也是人类漫长的认识过程的一个缩影。在空中自由自在地飞行是人类自古以来的追求，从一开始的古人戴着假翅膀力图展翅高飞到后来中国用于战争的火箭(古代那种，不是发射神舟5号的长征)，直到后来的热气球、飞机以及运载火箭、航天飞机。人类在不断地探索中得出了人类自身的不可飞行性，于是就将努力的目标转向了工具——飞行器，靠飞行器载人飞行。在和大家正式聊游戏里的飞行器之前，我们先来了解一下飞行器的定义，究竟什么是飞行器？北京航空航天大学出版社1997年出版的普通高等教育"九五"国家级重点教材《航空航天概论》一书中，对其定义如下：在地球大气层内或大气层之外的空间（含环地球空间、行星和行星际空间）飞行的机械通称飞行器。简单说来就是能飞的机械。由此可见，内裤穿在外边的超人不属于飞行器，因为他不是机械；相反地，手冢大师笔下的只穿着内裤的铁臂阿童木就是飞行器，因为它是机械。了解了定义，我们再来说游戏里的飞行器。在游戏领域里，似乎从一开始，创作人员为了使自己的作品更具科幻色彩或者为了满足人们心中对于飞翔的向往，都会在自己的游戏里加入各式各样的飞行器。从远古的雅达利到如今风靡世界的PS2，我们可以任意列举出一大堆涉及到飞行器的游戏，其中光是各种STG游戏就不是一天两天可以说完的。在一个个的游戏里，飞行器以各种形式出现，有的只是作背景，比如《街霸Ⅱ》中美国大兵古烈的主场背景里除了一堆男兵女兵以外，就还有一架F-16；有的是己方的交通工具，比如超人气RPG《FF》各代里必不可少的飞空艇；还有的是自己的座机，比如"《皇牌空战》系列"里或完全原创或引自现实的各架飞机；更有的是令各位玩家头痛不已的强敌，比如《MGS2》里欲致雷电于死地的鹞式飞机等等。纵观各种在游戏里出现过的飞行器，按照出处来分类的话，无非有3种：一是引自现实中的飞行器，此类作品不胜枚举；二是来自于其他作品里的原创飞行器，比如从动画或漫画里引用；第三种，也是笔者这里要介绍的，就是游戏里原创的。



日本人的原创力与想象力毋庸置疑，这一点从他们大量的原创A.C.G作品就可以看出来，然而从原创的难度来看，人物设定其实只是作者对绘画技巧的把握，至于人格的原创其实只是作者的主观塑造（这只是相对来讲，其实成功地塑造一个人物并不是一件很容易的事）。但是对于机体设定来说，就不是一件特别容易的事情了，至少要想设计出一部优秀的机体不可能是轻而易举的。而在不同的飞行器机体设定方面，难度其实也是有所差异的，像《FF》这种架空历史的作品里，只说是高度机械文明的时代，那么它的机体设定其实就不是很难，因为是架空历史。人家说这个东西可以飞，你就得认为它可以飞；人家说这个东西比法拉利的F2003跑得还快，你就要相信他有音速，谁让你玩呢？但是像在《皇牌空战》这样的游戏里，因为大部分的机体都是现实中存在的，那么原创的机体就至少一定要符合空气动力学原理吧？肯定不可能随随便便放一个铁疙瘩上去就愣说它的飞行性能超过了F-22吧？虽然爱钻科学牛角尖的美国NASA的疯狂科学家们就曾经让一台赤裸的发动机自己在空中飞了一段时间！

下面就让我们按照游戏里的时代背景来分别介绍一下优秀的原创飞行器（鉴于以往的硬件性能关系，那时游戏里的原创飞行器样子都比较简陋，所以将以次时代的游戏为主）。

完全架空历史的游戏背景



完全架空历史的机设可以无视地球上业已定论的一切物理定律，通常情况下，这类飞行器的样子和我们所能见到的现实飞行器的外观大相径庭。他们的形状一般都不会和空气动力学扯上任何关系，但是这类飞行器却是最容易让人一下子记住的，因为它们可以尽可能的把外形做的漂亮。像Xbox上的《丛云》里的机设就好像高贵的跑车一样，机体的表面已经可以当镜子照了，这样的东西拿出去只能给别人的防空系统加战绩，也许因此防空部队还可以集体荣立个三等功呢！不过，由于是架空历史，人家完全可以再加一个像高达里一样无敌的"米诺夫斯基粒子"，所以安全性是不需要我们操心的。

提起架空历史的经典原创飞行器，最值得介绍的可能就是《FF》里的飞空艇了吧。它和陆行鸟一样，都是游戏里必不可少的交通工具。回想当年的初代《FF》，飞空艇这一大胆创新的设计也是一部分人成为"FF饭"的原因吧。至于飞空艇设计的初衷，我们还是来看一下前史克威尔公司第一开发部部长北濑佳范的说法吧。

问：《最终幻想》中的飞空艇似乎很受欢迎啊！

北濑：飞空艇？（笑）说实话，我个人也很欣赏这个设计。

问：在我印象里，飞空艇是《最终幻想》系列的首创吧。

北濑：的确。在1987年开发《最终幻想》一代时，就在游戏中加入了飞空艇这样一个要素。

问：当初游戏开发小组是出于什么考虑，设计了飞艇呢？

北濑：原因很多。主要的嘛……游戏世界是相当大的。在早期，游戏者只需在一块大陆上走来走去。到了后期，游戏者可能要为一个宝物飘洋



过海，长途跋涉。这实在……（笑）

问：开发小组为什么不通过设置传送点一类的方法来解决这个问题呢？

北濑：减小遇敌率并不是唯一目的。电子游戏是力求丰富人们精神世界的。设计游戏也是本着让游戏者得到精神享受这样一个目的。在天空中自由飞翔，人类自古就有这样的梦想。现在，游戏者可以驾驶我们的飞空艇如愿以偿了。

问：没想到设计飞空艇的背后还有如此深的考虑啊！

北濑：另外，在游戏中，飞空艇也同时作为了一些特殊系统的搭载场所。比如在七代中，可以在飞空艇上养殖陆行鸟等等。当然，飞空艇也顺理成章的在推进剧情中起着作用。在天空中，也有可能与指定敌人相遇。这都算是些比较特殊的设计吧。

问：四代之后的飞空艇与以前不大一样啊。

北濑：在四代推出的时候，鉴于开发平台是16位机，因此多利用了一些回旋放缩、半透明机能，当然也是为了炫耀一下超任的机能嘛！（笑）

问：听说有的游戏者甚至不管故事发展，驾着飞空艇飞来飞去遨游世界，这也是飞空艇巨大魅力的体现吧。

北濑：让大家一提起飞空艇，就想到《最终幻想》，看来飞空艇已经具备了这种魅力。开发小组的心血没白费。现在谈到飞空艇，我们还真有些自豪呢！

飞空艇是历代《FF》里不曾缺少的，即使在网络版的《FF XI》里也不例外，但是可能给大家（至少是我）留下最深印象的还是《FF X-2》里的飞空艇Celsius，至于为什么是这艘，我想大概是游戏的线索就是驾驶着它到各地完成任务吧。Celsius与之前所有的系列作里的飞空艇都不一样的是，以往的飞空艇基本都还保持了“艇”的概念，也就是说，外表上看来至少像一艘船，即便能不能飞在两说，看起来在水中航行还是没有问题的（当然其中也有像《FF X》和刚刚公布的《FF XII》里长得像房子的飞空艇）。但是Celsius却完全摒弃了这一惯例，从外表上看来，按我的一位同学的话说，更像是两辆粘在一起的摩托，尤其是机身前段；而我更加认为它像举着两个钳子的蝎子。结构上，按游戏里最后尤娜与泰达重逢时飞空艇在水面降落的情况推断，它用的材料必定是低密度的某种复合材料（不知道那时候有没有树脂？汗！），不然不会漂浮在水面。动力系统方面，记得邪魔的《解体真书》里曾经提过动力似乎是幻光虫，我对这一点也是雾里看花，不过可以肯定的是动力强大，而且是喷发式发动机，至于喷出来亮亮的东西是不是幻光虫就……喷口在尾部以及机身底部都存在，保证了它的垂直起降能力，底部喷口这一设计或许是借鉴了美国人的JSF吧。至于在空气动力学方面是否保证了它的飞行品质，我也不太理解这样大的家伙是怎么高速飞行的，除了表面够光滑以外，过多不规则的部件裸露在外面，对飞行性能的影响显而易见。不过当把道理简单化以后也就不难理解了，只要垂直方向的动力保证大于它的重力，还管什么升力系数大还是小；只要水平方向的动力保证大于它飞行中所受到的阻力，还管什么空气动力学，只要样子酷、有美感就好了。由此可以看出，架空历史的游戏中出现的飞行器其实不是科技的结晶，而是艺术的升华！毕竟FANS关心的不是科技上的完美，而是艺术上的完美。

接近现实的游戏背景

和无视物理定律的前者相比，这类原创的飞行器都可以说是人们对于现在乃至未来科技的一种憧憬。纵使你可以说你的动力比现在任何飞机的都好，你的操纵系统至少超过现今的科技20年，但是，空气动力学的原理还是要遵守的吧？所以，这类飞行器的动力以及操纵系统都不是重点，使开发人员绞尽脑汁的是它的外形设计。

而在众多的原创飞行器里，最令我眼前一亮就是《皇牌空战4》里的隐藏机体X-02了。《皇牌空战4》的故事背景是虚构的，但是里边的众多战机却都是现如今活跃在各国空军的主力，作为一款原创机体，X-02也必须要以现在的科技作为基础，否则游戏便失去了应有的平衡性。让我们先来看一看它和当今世界最顶尖技术的结晶F-22和S-37的参数比较吧。（注：马赫定义：飞行速度与飞行高度上大气中音速之比）

从表格的数据比较上看出，X-02丝毫不比另外两架高水平的战斗机逊色，而从各个方面仔细分析来看，可以说X-02是另外两架飞机的集合体。游戏创作人员为X-02设计了非常有创意的一对折翼（位于主翼外端，可动）。当折翼打开的时候，飞机可以获得高机动性，方便和敌方的战机作近距空中格斗并能灵敏地躲开敌方的防空攻击（S-37就是根据前掠翼的空中机动性优势来设计的）。但是，众所周知，飞行器的机动性越好，它的可操纵性就越差，所以设计者将那一段小翼设计成可以旋转的折翼。当折翼全收的时候，飞机不但可以做高速的巡航，而且可以改善其的可操纵性，适合迅速投入或撤出战场。按照《皇牌空战4》官方网站的介绍，在游戏中，该机是エルジア的新一代主力战斗机，不但在空军服役，而且也作为海军航空部队的战斗机使用。游戏里的起飞地点也就相应有地面机场以及航母甲板。当然理论上来说海军型和空军型是不可能完全一样的，但是基本的设计思想以及飞机结构大同小异，只是在细微处会有一定的差异。比如为适应航母甲板相对较短的起降跑道，飞机可能会带上减速伞装置以及挂钩。不过这一点游戏里并没有交代，只要你拿到了这架隐藏战机，它就成为无所不能的多用途了。和F-22一样，X-02也采用了机身内部弹舱的方式，这是出于隐身性的考虑，当然，这样也同样可以避免弹药外挂而造成的对飞机气动性能的影响。机翼方面除了创意的折翼设计以外，也采用了目前较为流行的鸭式布局设计，而尾翼则只有一对（正常飞机均有一对平尾和1～2个垂尾），且无法说清其到底是垂尾还是平尾。动力上来讲，X-02是双发动机，保证了其强大的动力性能。至于采用的是何种发动机就无从考证了，但可以确定没有矢量喷口。控制方面，它采用





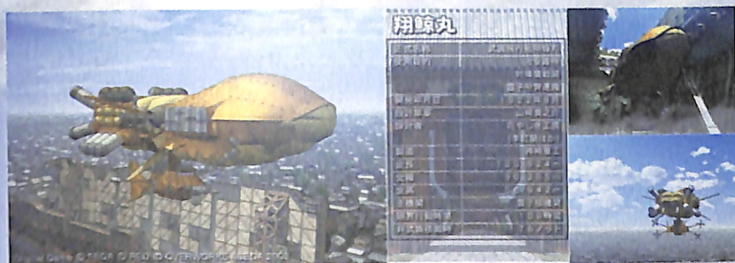
	翼展（米）	全长（米）	高度（米）	不载弹重量（千克）	巡航速度（马赫）	最大速度（马赫）	作战半径（千米）	载员（人）
F-22	13.56	18.92	5.05	14400	1.58	2.5	1200	1
S-37	16.7	22.6	6.4	25670	——	2.1	——	1
X-02	18.3（折翼收起时为11.54）	21.84	4.36（折翼收起时为3.42）	16800	——	2.5	1050	1

的最先进的电子系统把操纵系统和火控系统良好地结合起来，节省了空间并且方便了操作。以上的一系列设计使得《皇牌空战4》官方网站上最后说，该机的性能完全凌驾于美国最先进的战斗机F-22之上！但是，值得注意的是X-02的载油量的问题，由于折翼的存在，本来就相对较小的机翼内部装载备用油的空间更显得拮据，而出于隐身性的考虑，它又不可能采用外挂备用油箱的方式，加上动力强劲的两台发动机的高耗油率，直接导致了它的作战半径比起F-22仍有一定差距。但是不管怎样，这绝对是现实飞行器原创领域的一个亮点，也许在不久的将来，我们就可以在某国的部队中看见这样的战斗机呢。

由此可见，在接近现实的游戏背景下，游戏中飞行器的设计就要力争适用当前的技术力。当然为了给人留下更深的印象，原创上一定要有亮点。这类设计的目的不在艺术，而在于技术。

介乎现实和幻想之间的游戏背景

这种背景下飞行器的原创其实也是介于以上两种背景之间，就是说，外表上要符合游戏所设定的时代背景，但是又由于有架空的设定，所以最容易产生原创的"怪物"飞行器——拥有和其他当时飞行器一般无二的外表却拥有着好莱坞科幻大片里飞行器的高性能！



游戏中最能代表这一类型的可能就数世嘉百年难得一见的非硬派游戏《樱花大战》系列"了。该游戏设定的历史背景是日本历史上并不存在的太正时期，这一做法恐怕仅仅是为了加入一些架空的东西，推敲起来，其实与这一时期相应的应该就是日本历史上的大正时期——此时正值日本的蒸汽时代。《樱花大战》里能够给人留下深刻印象的除了各国的PLMM以及大神一郎这个身在福中不知福的傻小子以外，应该就是一个个设定怪异的机体了。从每个人的座机到整个华击团的公有财产（包括翔鲸丸、三笠战舰、轰雷号以及巴黎方面军的左轮手枪发射场等）的设定无一不是游戏设计者不按拳谱出招的创意之作。而其中的由运输部队风组驾驶的武装飞行船翔鲸丸可以说是这类游戏背景里原创飞行器的代表了。翔鲸丸是故事里的山崎重工的山崎真之介设计的，并于1922年9月正式开发，随后装备给了风组。该舰长130.924米，宽90.335米，高56.924米。这样说可能对其的大小大家脑子里并没有一个准确的概念，我们就拿著名的美国航母和它作一下比较。美国尼米兹级航母可能是这个世界上最大的武器了，该级航母的长度范围在317～332.8米之间，宽40.08米，高约76米。可见，翔鲸丸的体积大体与之相当。在动力方面，没有猜错的话，翔鲸丸应该是采用的蒸汽发动机，否则不可能那么大的一架飞船，最多只能搭载14名人员和10架灵子甲胄。我们来算一笔账：灵子甲胄里，最重的应该就是天武的3652千克，其他的灵子甲胄重量从600～2000千克不等，我们就按照最重的来算，10架天武的重量也就是36520千克，加上14名人员，按平均重量75千克算。其实这个数字明显不可能，因为除了大神以外，其他成员都是女性，谁不知道女生以瘦为美，你让她们长到75公斤，估计她们在减肥成功之前是不会参加战斗的。加到一起总载重量最多也就是37570千克。我们来看看尼米兹级航母的载机情况。大约是90～100架各种战机。光是这些战斗机进行一波攻击的载弹量就有160吨，也就是160000千克，是翔鲸丸最大载重的4倍，如果再算上其他的舰载装备，数以千计的工作人员，足以证明翔鲸丸把一大部分载重量都用在了携带供给蒸汽机工作的大量燃料上了，惟一的可能就是煤。不知道当时有没有燃油？这一点还是符合时代背景的。不过设计人员把喷口设计的还是蛮漂亮的，而且喷出的一样也是亮亮的东西，好奇怪。外形上看来，翔鲸丸果真如其名一样，很像一条鲸鱼。这样的外形保证了它的空气动力学品质，飞行中至少不会像Celsius一样有太大的阻力。单纯从船身主体上来看，压根看不出来这是那个时代的飞行器，起码连当时最流行的螺旋桨都没有，主体上能看见的就只有在尾部的三个喷口。直到看见下面的吊舱，你才会发现原来这里有四个螺旋桨，但同时还是存在两个喷口。可见这里的螺旋桨对于飞行动力的作用不是很大，翔鲸丸的主要动力还是靠尾部的三个加上吊舱上的两个，共五个喷口来提供。主体除了载煤以外（汗），其内部应该也有一大部分空间充满了低密度气体，希望不是氢气，这东西危险，不过当时也应该没有条件用氦气。主体前段裹着一大块布满铆钉的铁皮装甲，尾部有十个突出的圆柱体，毋庸置疑，主角们的灵子甲胄就是从这个通道里飞出的。这可比美国的航母先进多了，美国航母的跑道同时只能起降两架飞机，而翔鲸丸上这十个通道却保证了一次将十部灵子甲胄同时投放到战场上，这样的工作效率着实让人满意。至于吊舱的作用，主要体现在控制方面。首先，风组的驾驶室就在其中，这样既保证了良好的视界，又可以在危险时刻迅速闪人，只要把吊舱和主体分离就可以了，吊舱的动力足以保证安全撤离；再有，吊舱尾部的两片尾翼也是控制整个翔鲸丸飞行方向的方向舵。至于主体上的枝枝杈杈则可以起到稳定的作用。其实不要也可，但是有一句经典的话说得好"复杂产生美"，设计人员也是为了整体的美观效果加上了一些可有可无的结构。和现实背景的相比，这种飞行器的设计自由度相对大一些，如果换成是现实背景，这样的结构绝对不可能出现。如果说架空历史背景的原创飞行器着重于艺术美感，而接近现实背景的原创飞行器则追求技术上的完美的话，那么介乎两者之间的原创飞行器要做到的就是将艺术与技术完美的结合起来。

行文至此，思绪四溢。其实游戏里众多优秀的原创飞行器岂是笔者这短短的一篇文章可以表述得清楚的。在人类游戏的历史上，这些优秀的原创飞行器或风风光光地成为游戏中的经典，或默默无闻地消失在大家的记忆里，然而当我们在某个失眠的夜晚突然把自己的思绪引到这个问题中的时候，我们除了赞叹游戏创作者的奇思妙想之外，似乎就没有别的什么了。我们会因为游戏里的某个情节而感动，我们会因为游戏里的某个主角而痴迷，但是我们好像从来没有在意过实现了我们理想的那些原创飞行器。我们应该感谢游戏的不仅仅是它的娱乐性，我们更应该感谢游戏的是它带给我们的成就感。正是这些优秀的原创飞行器圆了我们的一个梦，一个翱翔蓝天的梦，一个从小到大不曾磨灭的梦。

我们的理想已插上翅膀，也许羽翼还未丰满，但是翱翔天空的时候已经到了！



回首2003

文：天丛云剑

2003年发生了三件大事：一，萨达姆被美国人逮着了；二，神武飞船升空；三，中国地区发生了SARS疫情。

前两件事和我们平平淡淡的小人物似乎没很大关系，只有SARS事件几乎是辐射到了每个中国人的日常生活。怕感染非典，娱乐场所开了也不敢去，老实在家呆着吧，多少有点无聊。好在，书店没有歇菜，所以我们有了更多实际理由充分时间，孵在家里捧本漫画，细细品位。

回首2003，那些逝去的或进行中的表情神态都叫人难忘。酸酸长吁短叹之后，还是有必要总结一下。

追忆篇

——流转人间，樱花烂漫不多时；落英了无痕，春风不留我庭中，我心自有留春踪。

棋魂（小田健）

无论被骂得体无完肤或被损得面目全非，都归结在“众饭丝”认识到不可能再见到佐为回眸一笑百媚生的惊艳，而并非《棋魂》虎头蛇尾的结局。

《棋魂》横扫漫坛时，虽不至于围棋卖到脱销，也到了众MM人手一本《围棋入门》的地步。



破损的棋盘和白色的扇面儿全是让人长叹一声、甩甩不够长的头发的伤情物。

尽管小光、小亮在第二部里出落得一表人才，和佐为凄美一笑相比，也顿时矮了半截。酝酿了上千年的表情，入木三分的是一个执意的灵魂，况且那一颦一笑都是对明天不可预料的苦涩——之前我们坚信美男子不败论，作为棋魂第一大亮点，佐为绝对是舍我其谁的存在，正为此，当他忽然消失之后，种种猜疑都不愿去相信小田老师真下了狠心。

“虽然千年过去，但世上某些事情依然不变，下雪……棋盘上的热战……对弈者每一着棋所反映出的内心世界，到了如今，棋子拍落的声音，依然震撼我的心。”



提到《棋魂》，不怕俗气地反反复复提佐为，很多时候是一种憾恨和感慨在内心回荡开阵阵余波，叫自己感动了自己。于是为故人垂泪为虚构伤怀，为那个有点女气，下棋时却凛然到无法逼视的美青年心跳错拍。

然而，《棋魂》的主角不能说是小光、小亮甚至不是佐为，而是围棋。棋手心中的一块战场，旌旗摇曳金戈铁马都在棋盘之上无声地进行。其间没有我们曾嘲笑过的绝招杀手锏，也没有出其不意时全身发光背景夸张。每个棋手指间捏着的那枚黑或白，落在棋盘上就是一个真实的脚印，印在或新或陈年的棋盘上的艰辛和成就。

千年前，雨夜或飘雪，冰冻和炎暑，佐为也在窗前月下以棋为媒与生活理想而战——那时他没有输给棋，他输给了人。

千年后，命运让他遇到阿光，眼睛大得有点夸张的少年用还稚气的声音说“我要下围棋”时，终于明白神为何让他忍受了千年之久的煎熬与寂寞。也许棋盘之上有棋神睁了一只眼睛看棋士们鏖战厮杀，另一只眼睛观察曾经之后所有可能不可能的因果，才决定了一场场因缘。

“一千四百年前，虎次郎将身体借给我了，若说虎次郎为了我而存在，那么我就为阿光而存在了，若是这样，阿光也是……为了谁而存在吧……而那个人又……为另外什么人存在……一千年，两千年，如是者，循环不息……延续着棋神这遥远的路。我的任务已完成。



啊，对了，阿光，喂，听到我的声音么？阿光，这段日子我很开心……”

是的，这段日子很开心。佐为，走好。

青铜（尾崎南）

得知《青铜》完结那天，是七夕。

牛郎织女望穿秋水，数着365个日子里惟一一天，看鸟鹊成桥。危桥上的相会，想象不出相思多于泪还是泪多于相思。七夕，是过分苦涩的情人节，就连国人也转而过西洋舶来的圣瓦伦丁。

早在《绝爱1989》大红大紫的年代，我们就揣度着“绝”的肌理，最好能在它里面挖出蛛丝马迹深刻命题，然后才能心安理得高枕无忧。然而，总也不见终章的《青铜》快吊得读者没有胃口。虽然新人前仆后继以尾崎女王为楷模投入BL热潮，撒尽热泪，同情的大大于冷眼旁观，热情不比主角低。

本来以为自己已对它没有丁点感情，属于全身而退型——看过太多爱情主题的分崩离析，以为对《青铜》血淋淋的“残疾爱”不过是顺应民心。的确，它也只是商业志里沉浮不断的鲷鱼，就是没人舍得捕它来做高级料理。多少是奢侈——对读者要不得的东西。品的是苦，是自己经历不到的肝肠寸断撕心裂肺，总之是内脏受损。如果那么想，泉与晃司最后行同陌路失之交臂就顺理成章只有可惜，至少不愿挖掘更进一



步的逻辑。因为尽管只是如此，已经痛得可以。就在对尾崎女王颇有微词之际，那个结局，无论源于何种理由根基，都让自己感觉失恋，痛到不敢相信话不成句。

原来，所有受传统教育长大的女孩内心虽然早早摈弃了牛郎织女时代的三从四德，却无法不去相信王子公主的结局。如果，以前明白的是三只小猪被狼夺去了性命，白雪公主就此睡去，或王子没找到灰姑娘，她离乡背井……既然没有如果，自此认定这样不可以。于是尾崎女王柳眉一竖，摇身露出巫婆表情，告诉我们她才是主宰来决定结局。虽然，他们两个甜甜蜜蜜很可能被口诛笔伐“俗套”垫底，但内心里难说不是安然快乐——既然《青铜》已经由无数俗套整合为一，多一个又有什么关系？

世界上最远的距离是两个人分隔于天涯海角；世界上最远的距离不是两个人分隔于天涯海角而是我在你身边你却不知道我爱你；世界上最远的距离不是你不知道我爱你而是明明知

道彼此相爱却不能去爱；世界上最远的距离不是知道相爱不能去爱而是不知道如何去爱；世界上最远的距离不是可以相爱也知道如何去爱但结果注定要分开；世界上最远的距离不是爱了最后分开了而是不明白为何要分开。

那么，擦身而过的瞬间，泉与晃司是否已经在最最遥远的距离？

圣斗士·冥王篇（车田正美）

松泽由美略显沙哑的声音一经流泻，就纳闷儿：热血还是我们以为的东西么？

往前追忆好几年，在星矢一伙没头没脑满世界乱窜，靠蛮力生命力和不断燃烧的小宇宙撂倒对女神不敬的反派角色时，我们理所当然地以为正义既是如此。就算当时对美美的黄金CG有相当好感，表现出来还得是义愤填膺。游戏中抢着扮演他们那是“自我牺牲”的“大无畏”——我不入地狱谁入地狱。

等了十多年，黄金CG终于沉冤昭雪，比主角更主角地上台为正义战斗。除了动画公司放心地继续进行怀旧翻拍工作，我们也终于可以清清白白地为他们尖叫撒花。



怀旧是一种情结。

前几年还一致地把圣斗士当笑话和反面教材看待是强烈地意识到漫画审美有了一定长进，一味盯着一类作品也会产生审美疲劳，不利于进一步提高，所以不适时出来说明一下怕别人小看自己。而现在的趋之若鹜，是因为怀念的情结发作，辗转着终究明白所谓天马行空新颖奇特也逃不开这个圈子，只是半径长短不同。所以“蓦然回首，那人还在灯火阑珊处”——不过是一轮的替代罢了，却好似走了千里路，曾经被自己中途放下的东西依然留待原地，重新拾起来揣看，仍然有当年让自己感动的东西触痛某个柔软的地方。

那些严谨的表情和血汗后面是隐藏着的自己的成长。现在，纯粹的热血又一次燃烧起来，《ONE PIECE》、《猎人》或者《通灵王》，孩子们无所谓地挑战危险，虽然没有把理想当口号喊得震天动地，心里清楚地明白一样是少年的坚持和追求，在每个表情和笑容里体现出来。

于是回头发现这些那些类似的噱头，孙悟空当年的单纯笑脸和声音就跟昨天一样清晰浮现，还有当时偷偷喜欢着的十二黄金CG们，没有遗憾的童年里几点遗憾点缀着简单的快乐。现在却无法简单笑出来。所以认命地放弃矫情，承认当初那种感动现在依然有效力，正义的尺度游离着却没有超过那个标准的范围，所以尖叫撒花的时候不着痕迹装出轻描淡写地回追起“想当初”，三个字沉甸甸的，用清淡语气说出来，然后理直气壮地守着一集又一集。

未完成

——这么说来　自己的期待　有时说不出来未完成什么　我会考虑我的直觉　感觉不错　生活在世界　未完成是个期待　永远做不完

火影忍者NARUTO（岸本齐史）

对火影有一点执念，不是因为当初跑了几趟书店才进了那么一套——老板似乎对此作品估计不足，觉得卖不火——因此憋了口气就要看它一点一点在漫画界占一席之地，然后得意地去续买接下来的单行本——“和您商量下，看在我慧眼识英的份上，能不能打个折啊？”

同时期的少年漫画不在少数，《闪灵二人组》、《鬼眼狂刀KYO》、《圣石小子RAVE》，还有被无数人膜拜的《ONE PIECE》和《猎人》，撇开个人对他们的看法不谈，也不是第一次拿《火影》来开刀，但是旧年终了，回头一看，想到的还是它。

现在大行其道的主角都是孩子，针尖对麦芒，而每部作品神清气闲各自排开一片天地，连载各自的故事各自的感情拖各自的稿。尽管年龄不大，却有种“年事已高”的错觉，私底下才敢偷摸一本出来看，还怕有人认为你装可爱，终于受不住，开始叫嚣起“LOLI正太派”，有点破罐破摔的味道。

好在《火影》还是没和其他作品横向看齐，虽然主角依然单纯得不知道天高地厚，却老气横秋开始用大人的台词表达自己的主意。咬紧牙关或者浓眉紧锁都是骨气，引得一阵阵鼻酸骗自己说是感冒的征兆。

一直相信岸本老师要说明的是孩子直接的寂寞和真实。虽然画面之间也没少煽情到发腻的噱头甜得受不了，却总没有放弃一话一话地往下看他们的命运。拐了好几个弯可能就是自己预料的结局，其间却是一重重的山穷水尽，他们笑着迎上去就好像“芝麻开门”的柳暗花明，让我们看到希望而不是奇迹。

其实在看《火影》的时候没有带着多么沉重的目的，大概就是那种午后或灯下一杯红茶一个抱枕的闲情逸致。知道自己是冷眼旁观一群孩子为自己即定的命运无怨无悔去抗争，听上去沉重兮兮，却又和卡卡西的表情一样放肆得无所畏惧。

《火影》的情节从来不高唱主旋律，每每是兵来将挡水来土掩，兜兜转转一人一个表情，开朗天真成熟漠然……任意想象出每人一串故事，都是精彩。少年头顶一片天脚踏一方土就是冒险，拿到任务立刻出发，身上连行囊也不备。不管忍者古典的职业现代的装束，鸣人和曾经某人相似的聒噪，神兵利器被引用过几遍都没关系。放任不了自己那么自在去闯荡，就随着他们去看看一切奇特的东西。



说到底，很多时候漫画就是为解个闷儿，绷紧了脸还有什么乐趣可言。笑过闹过，继续往前走，某人在不远的地方等待，又会是一番新的体验和感动。

NANA——这世界上另一个我（矢泽爱）

矢泽爱仿佛是一夜间开到绚烂的花，有着不容小觑的魔力。她让一片烂漫的少女漫画抛却了约定俗成的定律，不用眼泪鼻涕一味付出不要求回报表达爱情主题。

在此之前对睫毛长达三厘米的厚唇女孩没多大兴趣，浓妆艳抹是现实里的东西，少女漫画的女主角不讨人喜欢却从来没有那种习性。就算玩朋克也会为爱情放弃所有能够放弃。

一点都不觉得讶议，在NANA里两个女人同时出现；两个NANA两张漂亮的脸，一个用天真的哭笑面对每段来来回回的爱情，伤害与自我





伤害，没有方向消除感想；另一个只用歌声表现自己，身上有刺青留下爱情的证明，她美丽得像野生动物充满精力，沉默下来连星星都开始叹息。

其实更加喜欢《下弦月》的创意，主角是那些善良的孩子，不是大人们只关心自己的事情。但《NANA》里，每个小女人都能窥看到自己隐约身影，在那些反复重叠一起的泪和欢笑里，冷不防失神惊心。

故事没有异议从两个小镇讲起。

初中三年没有贡献的奈奈只剩下不可靠的爱情。其实很清楚男人无名指上戒环的意义，她宁可不相信那个了解自己的男人不是真心实意。

分手的时候发誓不要爱情，然而章司一出现奈奈就无法掩饰心跳的声音。

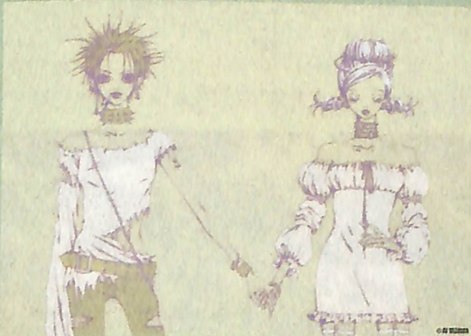
之前绝对支持"男主角第一主义"，以为女主角第一眼看见的就是她不变的感情——哪怕之间有过几多第三者关系，两人终究会走到一起。失泽爱告诉我：漫画本身没有规则可循。

所以，挣扎了两年还是失去他的心。为奈奈不平，却发不出指责的声音。提出分手的人未必罪大恶极，每个人有每个人说不口的伤心。其实更愿意奈奈早就爱上娜娜，她和章司早晚没戏。

娜娜一开始就极端亮丽，玩朋克的女主音穿一身黑皮衣。看她和莲一起躺在浴缸里，就找不到与现实的焦距。她是天使还是妖精，浓妆艳抹遮不住晶亮的眼睛。

送走莲的那天并没有下雨，她蹲在地上痛哭让人想不起一秒之前她脸上还有笑意。伸夫追上列车没有任何意义，但如果是我同样会追上去。看到莲同样蹲在车门口抽泣的背影，终于有了他必须得走的实在冲击。

那一幕看得跟着哭泣，虽然明白天下没有不散的筵席，但更清楚娜娜不会放任自己的感情。她只能在有舞台灯的地方尽情用歌声表达内心。



每个女人都不会对娜娜有负面情绪，只会触动神经，她的出现就是为了让世人狂热不已。

谁会想到矢泽爱横空出世，就浩浩荡荡摧枯拉朽，从没想过对女主角的喜欢能超过任何男性角色，妄想带上七八个耳环在手臂留下一朵莲花，学娜娜一样摆起最酷的表情，艳妆的一张脸是城市感的精致。

那些拉拉杂杂的梦想啊爱情，其实只是一个幽雅的声音在讲曲折的故事，本来就只是故事而已。不想费神地解释什么原因道理，稳当地铺呈开去，同心圆不断扩大，人与人之间的关系，似曾相识忽远忽近。所以才能有一种镜子前看到自己的错觉感应。

娜娜奈奈的故事还能说上好一阵，知道矢泽爱是个适合讲故事的人，只要你愿意静下心去聆听。有时回头看看以前的自己，似乎也是如此慢慢走过了从开始到现在的记忆。

网球王子（许斐刚）



"快来打网球，哼哼哈兮；快来打网球，哼哼哈兮，爱网球之人切记，能者无敌……"

2003年谁笑得最灿烂？答案不用怀疑当然是名利双收的许斐刚和他的当红炸子鸡——《网球王子》！

不管那些名字有点复杂的网球必杀技现实度有多么小，汇集了各种类型帅哥美男子和正太，出个全家福恐怕要画几页，网球王子想不红都难。

越前龙马再一次证明了要成功有时是需要一个好父亲的——上一个证明这点的是驾驶着AE86在秋名上坡道创造传说的藤原拓海——如果是一个自己试图超越却又难以超越的父亲就更好了。小小的个子，挑衅的眼神，细瘦的手臂擎起对网球的执着——没有什么约定谜题悬乎的黑衣人或者寄希望于"传说中的网球"，煽情并不一定靠悲惨身世或不幸遭遇，只要看看网王在短短半年里"画而优则戏"，作者出版社游戏商都数钱数到笑不动就能明白，拐弯抹角不直奔主题的反而因为太花哨而让人提不起精神，直击球的杀伤力才是最大的。

以青学为中心，对手朋友成功失败，经历的种种，来来回回不同的神情都在张扬，让人羡慕的张扬之间大概就是青春，它是一种感染力很强的气氛。想起数年前《灌高》在全国遍地开花，每个人都希望捧个篮球扑腾几下。樱木流川仙道……每个人也是不同的神情却对一个目标执迷不悔，坚定在他们内心的东西却在不知不觉间感染了周围所有的人一起热气腾腾地兴奋……理想的力量团队的精神，忽略掉一个动作分了几集的镜头才表现完，其间好象体现了多么多么深刻的内心世界，让人唏嘘，其实就是运动精神，一点燃，星火燎原。

所谓立志，国内也呼喊了好几十年，却始终显得底气不足。总想用小事情来说明大道理，说得总比行动具体，多少有点尴尬的形式主义走个过场，回头又是唏嘘、僵硬的表情。

许斐刚带着《网王》闯荡漫坛的时候肯定没多想什么一夜成名，那么说也对不起他，每个成名的漫画家都是一步一步走过来，脚踏实地的，本身已经成了一种精神。然后把未完的梦想填满了空白的画页，于是传承了新的精神……一折一折的余韵不是以"年"来计算，有时可以用"代"来计算。种子已经埋在心里，哪日无心就已经茁壮，或许漫画就有这种神奇。

看看艳阳下飞跃的网球，过去现在将来在球场上洒下的汗水或泪水都储存了付出，而能够有青春年少的付出，才会有朝花夕拾的不悔吧。

很想把2003年能记录的大大小小一字排开逐一点评，却是力不从心，记忆量也无法把一点一滴的内容都记详尽。对2004年充满希望，谁谁的连载谁谁的新篇谁谁等到花儿也谢了的完结，还有漫画家们时有时无的绯闻或是忽然把自己嫁作人妇……

无论如何，2003年过去了，我很怀念它。

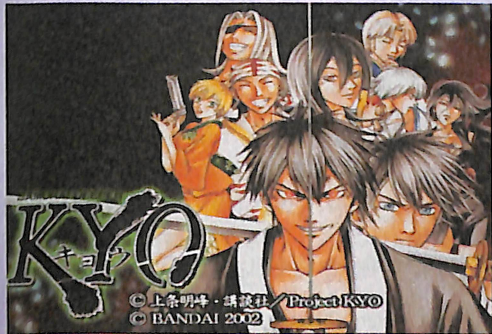
（注：开头是《手机》电影的开头，结尾是《甲方乙方》的结尾。）



真，信念，情感——《鬼眼狂刀》的世界

文：马晓芳

风吹而过 once in my life
在几千年的见面中
贯穿胸口 You're shootin' star
友情却更加坚固
在那天失去的自己的碎片
你已经把所有的空隙都帮我补上了
Day by day 悲伤从天而降注入身体
哭泣的地球 由我们二人来支撑
那样温柔地看着我
你唱着忧伤的镇魂歌
永远不会忘记
未来的钟声还在回荡 一直到我死亡
哪里会有温暖？
在深深的孤独之夜 只有更加寂寞
漫长的道路 在我身旁
用平日的笑脸代替泪水
那样悲伤的笑容
不知何时你已不在
有着那样的预感
去向记忆中的那片天空就能相逢
all night long 都在庇护着"再见"
不用再说什么
就是那被蓝海包围的 blue star



被少年漫画少有的细腻笔触所吸引，刻意地随手翻动。初始感兴趣的只是其中不乏的爆料，并纯粹以男性的观点来衡量作品中不多的女性，感到似乎是有些"白滥"的调调，细想也就是许多少年漫画不可缺少的东西。而黑白页多少也缺乏彩色封面带给我的震撼，对少了震撼力的东西自然也就少了那份阅读的情绪。

时隔一个月在淘碟的时候发现《鬼眼狂刀》的游戏，人设倒是相当精美，拿回家以后着实被主题曲和相对强大的声优阵容所感动，便是迫不及待地把全套动画和漫画搬回了家。

许多人都说动画做成以后的反响远没有漫画来的强烈，多是基于两种理由：形式上与《浪客剑心》太过相似。事实上是鬼眼狂刀取代了剑心，由夜是薰的化身，红虎有左之助的风格，更有形似弥彦的猿飞佐助。人员配置上似乎完全相同，漫画受欢迎的原因也就是那些不知道什么时候会出现的与主人公完全不符的爆料。第二个就是那些敌人全部以幻妖身分出现。一旦人变成怪物，感觉就不同了。其实是可以理解的，因为我们所可以提及或是感受，想象的东西，也就那么寥寥的不多。仔细看来，大多数人都是站在前人的肩膀上向后看，高不出视线的一并铲除，可是用更为细腻的心境去理解的话，不论动画还是漫画，都是可以挖掘出一些微妙的东西。

说起来好像是在不经意中找到了好东西，其实只是找回了当年看《浪客剑心》时的情怀——一种悲凉，热血，感动——却又不仅仅只是如此。

真武士

"不为金钱名利，只是一心想要打倒那个人成为最强，在针锋相对中享受死亡的快感，这才是真武士！"这句话带来的冲击用故事中的人物立场来说，就好像"看到鬼眼狂刀拔刀那一刻深红魔瞳中透出的死亡感"一样，体现了一个完整的鬼眼狂刀，一个一直以来被当做嗜血的杀人魔，全身沾满鲜血，踩在死人堆上用冷漠的火红眼，像是看蝼蚁一样俯视着脚下的一切的恶鬼，其实只是一直在寻找能与自己相匹敌的对手，想要找到那个曾经打败自己的男人然后亲手杀了他而已。

某种意义上我们所欣赏的武士精神不就是这样吗？挥散开所有包围在它身边的恐惧与残忍的血腥气息，剩下的就只是一个有着一个纯粹的信念而矢志不渝的灵魂。

动画中的鬼眼狂刀，个性刻画得更加单纯。危险，冷酷，强悍。"你问我是谁？你是想要死吗？"开场白的效果应该是连坐在电视机或者电脑前的我们都为之落了一身汗。那丰润的血红色双眼，加上小西克幸纯粹得只能用深刻隐讳的漠然来形容的声音，马上就抓住了人心。

任何时候他都是不会被外界影响的冷漠，从来都是挥刀时迅速而带着寒冰般的凛冽，刀锋划过之出喷洒的鲜血引发内心不可抑制的兴奋，就连面对着一直以来跟在自己身边的人，都可以毫不犹豫的落下刀去。"不管是谁，只要拿刀对着我，就必须死。"这是他的解释，是他的原则。他是按照自己的意志为自己铺开一条自己想走的路，我们应该可以理解他能够一直生存并且无人能敌也基于此。一开始我们会忍不住畏惧那种能够冷冻血液的冰霜，到最后却发现作为一个精神的分离体加上人造的躯壳，想要存在的心情是旁人可以理解却完全无法体会的，所以他会漠视人间的一切感情，认为那终有一天会夺走自己。

然而他仍旧是温柔的，一种潜意识的在被制造的身体中长年后萌生的自己的温柔。关原之战用血将全身染红，却是为一群落泊的武士族开辟了一条通向光明的血路；默默地接受真寻相信他是弑姐凶手而只是告诉他"真相要靠自己去寻找"。至此他并不是无情的，只是不懂得表现内心。在身边的伙伴



越来越多，并且想要跟随他一起的时候，他只是说："仆人帮主人做事是应该的。"每个人都会笑，这是他独特的表达方式，也是他本身的魅力所在。是否也可以理解为再强的人也是有弱点的，只要他的血还是红的——而狂只是不愿意让人发现他的弱点，也不想让"伙伴"在了解他的弱点之后，对共同的未来产生茫然与疑惑。他用比血色更浓的红色鬼眼，映出压倒心中伤痛的心的颜色，同样也只有真正的"伙伴"，才感受得到那份炽热。

真正感动的是我们有机会惊异他竟然会叹息。"如果是我……"那句话没有说完，应该可以想出来，后面会是说，"如果消失的是我，你会这么努力吗？"是一种想要被重视的心情吧。更有他在找寻身体的目标上再加上了拯救由夜的生命的意愿——事实上到最后，那个单纯坚强的"丑女人"在所有人心中的地位已经远远超越了狂身体的重要性。从御前比武简单的"不要离开我身边，"到后来知道由夜的生命不久时的震撼愤怒转而沉默，可以感受到慢慢的一种温暖的情感已经开始注入那颗冰冷的心——尽管我们从漫画中仍旧不知道他和壬生京四郎以及朔夜之间的纠葛，也无法预知他最后的命运——但是今后的路，仍旧是狂想要怎样走，就会怎样走的。我们可以期待，而且只需要相信。

恶鬼

只是一个称呼，但对于很多人来讲，真田幸村都是这样一个会让人望而生畏的存在，他（看了动画以后，第一次的时候打成'她'……汗……）有一种气势完全不输给鬼眼狂刀。

第一印象是一个"好色的混世魔王"，举止轻



率，行为诡异，总是一副笑脸迎人。可是就像才藏所说的"我觉得幸村大人更可怕。"无疑，尽管在挥刀的时候看到鬼眼狂刀的笑容甚至觉得失去了活下去的勇气，但是只要见过他的人多少都可以想象那种情况。真田幸村就不同。他可以给你一个和煦的印象，却可以让你马上在鲜血中从天堂跌落地狱。他的目的是家康的人头，所以才会找到鬼眼狂刀，为的只是那个报答他所敬奉的人，同时也是复仇。然而渐渐的他却成了不可或缺的一分子。至少有他在的时候，同伴间的争吵和对抗，都化为轻松的情绪。一路上波折坎坷单调而危险重重，他是作为一个强大的战斗力和活跃气氛的搞笑专家同时存在的。

他的魅力，源于一种亲和力。"我从没有把真田十勇士当成手下或是盾牌，而是伙伴。"不管是在御前与兄长比试时看到才藏为了他挺身当下一剑，还是后来对伐折罗的时候被猿飞佐助保护在小小的身体之后，他都是这样说。这种吸引人的力量与狂完全相反，任何时候面对自己的伙伴，他都会完整的把心中的感情表现出来，让人毫无疑虑的这地接受。

每一个有着奇异个性的人身后，总有那么一点或是两点难解的悲惨。"恶鬼"背后的故事动画中并没有体现，尽管不能让人潸然泪下，却也能够强烈的侵入人心。"人有生命以来为什么而生存就是生存的证据。"一个曾经坚定与战争血腥无缘信念的武士家的儿子，一心只是希望与自己心爱的女孩平静的生活，最后却还是被战火无情的摧毁了和平的愿望。由此看来其实他是脆弱的，脆弱得必须有所改变才能够生存下来。"水纪，你会一直看着我吧。"看到这句话，你还可以想象得出那张玩世不恭的脸吗？尽管上条老师是用让读者爆笑的情景表现他的伙伴们听了这个故事后的反应，事实上才藏的话却表达了所有人的心情。"只为想守护的重要的人才会拔出刀，那是无论如何都不会忘记的回忆。"

等待真龙苏醒，是需要代价的。为了不让他永远地沉睡，为了一个时代，命运给了他一条惨烈的路。我们还无法真正明了真田幸村的心中，最后要达成的愿望是不是仅仅得到家康的人头而已，但至少可以看到在赞赏狂是"真武士"的同时，他的脸上另外一种让人忍不住敬佩的神色，无私的平静。

猛虎

影法师红虎。尽管平时看来所有举止都近乎于傻瓜，偷看女孩洗澡，和佐助吵架种种，不像真田那种使气氛融合的形象，完完全全是专门用来搞笑的，同样是几乎所有漫画里面都存在的一类人。但是从他身上你能看到热血。因为他认为能够使自己越来越强大的不仅仅是信念，还有感情。而且在一波又一波的战斗中，他总是凭借这个打败对手。

作为三彩众出现的时候，看不出他与组织里其他任何一个人有多深的感情，甚至可以说除了一起封个名号毫无任何关联。他也只是个单纯热血的"好战之徒"，或许最后每一个"同僚"都会变成他的对手。然而正义和情感对他来说，更是高于一切。

"没有任何束缚照自己的想法过日子的你，是无法了解以命还命的江湖道义对我来说的意义。不过，道义归道义，情谊归情谊，谢谢你的忠告。红虎。"白鸦如此说，眼中有一种哀伤，对红虎来说，这是他最受不了的。所以当他听到严马因为白鸦未能除掉狂，而吐露"杂碎就是杂碎，没用的东西"这样的言辞来形容他的时候，也许是与生俱来的个性就爆发了。

"我并不是想为他报仇，只是看不惯而已。"是不是心里话呢？或者也只是为了隐藏什么感情吧。但至少一直以来他所做的和他所说的，没有相悖过。

体现的更为明显的是敌手是"杀死师父的师兄"时。这个情景动画表现得就没有漫画好，至少那番愤怒是如此。尽管关俊彦的配音已经可以算是淋漓尽致，但是神情，动作，包括笼摄人心的力量，还是只有看了书之后才可以体会到——红虎心中，有了正义和情感是有资格漠视一切的。

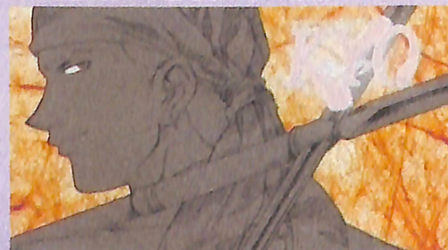
当织田信长即将夺取狂的生命时，他的脑海中浮现记忆的情景——眼睁睁地看着最尊敬的鸟居先生为德川天下战死才发现对亲密朋友的白白送死井不是友情……这其中缺少了什么——再一次，觉得跟随在狂身后，有必要为他作些什么！朋友的话，也只能做到这样了吧……

这份心情的纯粹而强烈，以至于在对抗五耀星之首太白的时候，被明认为是致命伤。诚然，要打败敌手而保住自己的生命，信念是重要的，却不一定是必要的。红虎的心中，守护朋友爱人是支撑他的一切。一个人，金钱权力在多，连一个朋友也不能救的话，就只是个笨蛋而已……事实上太白也是如此的一个人，只不过比之红虎，多了一份信念与责任，少了一点情感，所以他输了……

一个放弃了原有身分而甘愿走上一条未知终点但充满险恶道路的人，只是用极易沸腾的热血将自己变作猛虎，看上去不是很单纯吗？可是，那又有什么所谓，这么多年岁，我们不是都看着这样的一群相似的不同人从身边走过吗？

第四人

动画中占据这个身分的是米迦勒，总是摆着一副蒙着脸也体现出来的孤高的神情，总是用纠正使世界复原的调调"教育"狂一行人，着实是让人感到不舒服的。实际上他根本不清楚这其中有些什么



纠缠，或者说他的身分和地位并不可能让他知道这些内涵。但是这并不是他的错，他是一个忠实的臣下，无可非议。

但是每个人都总有一天会有自己的意志。尽管一路上都是与狂一行处于敌对的交战中，他却慢慢感觉到是否自己所要达成的目的真的是纯粹的正义，所谓的世界的本来面目又应该是怎样？谁了解？

世界是自己创造的，恢复原本的世界也只是改



变了现在的世界，本质上并没有什么差别。很久以后米迦勒才意识到这一点。而且，能够将现在这个世界从地狱中拯救出来的，只有狂。

他纠正自己的错误并不及时，可是我们能够体谅。一个不多话不会表达的人（……比起狂真是有过之而无不及啊……）能够在最后一刻成为同伴，对这个世界来说，算是幸运的了。

漫画中这个"第四人"其实是两个人。梵天丸，明，曾经和鬼眼狂刀一起横霸天下的四圣天。

充满杀气与霸气，令人闻风丧胆的伊达正宗——梵天丸一直是站在狂这一边的，尽管那个时候狂舍弃了五个人的约定一个人离开，也只有他一个人理解。或许是本身最初跟随他的时候，就只是被他的韧性和强大所吸引，而并非缺乏理智的个人崇拜，又或许是最年长的他尽管能力而言并不及后辈，却也是经历了许许多多磨难，所以可以在世人惊叹的目光中完完全全的理解并接受狂。

明却不同。

说起来似乎是完全的崇拜，已经到了不可以被背叛的地步。最容易看透人心的是眼睛，独独他缺少了这一个惟一能够用来理解他的途径。

"终于能够再见到你了。"听上去似乎是有些怪异的腔调，但对于所有的村人都燃烧在火中，心中的恐惧和孤独已经漫过了年龄可以承受的界限的他来说，无疑又是可以体会的。他是一个不需要你去

呵护但是必须给他一个目标的孩子。

狂给了他一个目标，“成为我之后第二强的人吧！”于是跟随着狂便成为他生存的价值。

成为十二神将……打伤红虎……抢走狂的身体……掳走由夜……

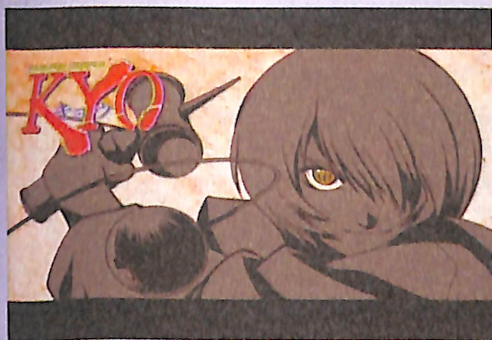
目的只是引起他所敬重的狂的注意，让他回到自己身边。感觉上有一点不可思议吧，但设身处地每个人都会有那同样的心情。

然后最终他并没有伤害到任何一个人，他不是一个残忍的人。他明白无论如何也不可能再回到过去的岁月，而且一旦伤害到谁，他将永远失去跟随狂的最后的机会。

四圣天不可能再回到过去，以前的四圣天从来都不是一条心，身边充满了背叛欺骗与互相残杀，只为了更强大……而狂也已经不是以前的狂，树海长大不信任依靠任何人，而现在他的身边有伙伴，心中有感情。

四圣天可以作为伙伴，不附加任何条件的和朋友们走在同一条路上，不用担心会孤独，会被遗弃。除去这个，还需要更多吗？

一个少年



鸟儿可以自由的在天空中飞，可是无论什么鸟，想要永远飞翔都是不可能实现的梦。所以必须找到可以栖息的树。“和我一起走吧，从今天开始你就是猿飞佐助。”离开了从小一起长大的伙伴，远离了被称作鬼门的树海，被称作猿飞佐助成为真田十勇士，能力不可忽视的少年忍者。

一开始只是担负着朋友心中的“背叛”和“绝望”，尽管事实上他并没有背叛，但对于黑暗，血腥与欺骗共生的青木原树海来说，离别与意等同。一个不够真实但足够在少年身上刻下烙印的回忆，从没有在成长中被遗忘。随着跟随真田，加入找寻狂的身体行列，肩上的担子也与越来越重——树海的居民，给了他一个“责任”。只是名号上的变化，佐助心中便有了不同的悸动。因为是真田十勇士，还是因为忘不了树海情深？至少我们知道了这是一个可以委以重任可靠的少年。

初生牛犊不怕虎。他是个不服输的少年，但是面对曾经用过猿飞佐助的名字，曾经是真田十勇士最强忍者的真达罗，他还是动摇了。“那的确是个更强的男人。”

少年离开了朋友，了解孤独，习惯孤独。尽管心中有许许多多疑问，身边也有很多“同伴”，却仍旧不愿意倾诉。

“我明白你在烦恼什么，但人不只是自己思考还需要传达对方。如果不说出来就什么都不能重新开始。”似乎是一个人小鬼大的理智少年，看上去稳重事实上仍旧只是个孩子，需要被指点，被肯定。给他这一切的，是真田的温柔，是红虎的戏谑，是狂的行动。

牵绊

最初的联系是缥缈的，轻率的，现在虽然仍旧是每个人都为着自己的目的而跟大家在一起，心中却多了一个叫做椎名由夜的牵绊，所以那些友情啊热情啊之类的情感都慢慢地从心底最深处浮上表面。她并没有成为大家的负担，相反却成为信念支撑着大家。很多时候为了重逢之日的短暂离别，决心为了朋友变得更加强大。

一个性格单纯倔强的女孩，在亲眼目睹如慈父一般的兄长的鲜血染红青瓷的般的天空中惟一光明的圆月时，并没有被内心的恐惧打倒，相反却靠着微薄的绵力支撑起需要超越身心几倍的伤痛。

“我要为哥哥报仇，所以我不能死！”冷酷的狂是否也是被这份信念所吸引，从而让她变成了他口中第二个活在妖刀天狼下的女人。

事实上对死亡的恐惧从那个月圆之夜后就消失了，只是为了那一百万的赏金所以才会无所谓的跟在狂的身边？真的是这样的话，也就不会那样无辜的遇上一波又一波的灾难。

初开始跟在京四郎身边就是想不出理由的。或者只是那份也许是装出来的傻气背后强大的温柔，不自觉地形成了一种引力。而当那个男人的身体被千人斩的狂完完全全占有以后，却是因为背后鲜红的十字伤痕激起了强烈的复仇愿望。

“告诉我，是你，还是京四郎。杀了我哥哥？”

那份仇恨是谁也难以忘记的，可是却被那个人人惧怕的狂化解了，“如果我说不是我，你会相信吗？”至此，所有的一切都被淡漠了，仇也好爱也好，只是一种磨砺，一个她也没有料想到在最后可以变成联系所有人心的动力。

其实由夜这样的角色是很多漫画中都必不可少的，而且总是集万千宠爱于一身（没错没错！每个漫画里面都有一个让人嫉妒的女人！），一个人牵引了众多人的命运。《鬼眼》的漫画中多少有这种嫌疑，但不同的是她的未来仍旧是个谜。到底是因为和那个被所有人爱慕的朔夜相像才会引起这么多人的注意还是，其本身的一种魅力，我们无从知晓，也成为一大看点。而尽管动画中没有那么多繁复的东西——只是因为她的坚强和倔强——却没有人可以否认，这样的剧情尽管陈滥，却还是能够在我们的视野中生成一片美景。

“不管活下来的是京四郎还是狂，我都可以爱。因为他们的悲伤是相同的，我想和那份悲伤一起活下去。”看过的人不会不知道这句话，没看过的人也会记住这句话。事实上在许多人否定了改编成的动画以后，还是会一致认同这句话。想必那个人人惧怕的狂，也是因为这样一种“固执”而在她身上找到了之前所爱的女人不具备的人格魅力。

其实只需要这样一点微妙的不同，《鬼眼狂刀》也可以成为传说。

更多的感动

到这里并不算一个终结。

辰伶对岁世，是抱持了怎样的一种心情，才会对这个其实早已死去，本应该化作尘埃从这个世界上完全消失的女人说出，“不要死……”让她完全抛开了拼死一战的念头，而想要继续的作为一个“人”活下来。辰伶没有给我们答案，而我们也只是看到辰伶心中的另外一个身影。所以，等待吧。

谜一样的女子朔夜。究竟是不是她的原因，才有了这么多场充斥着情爱与信念的血腥战斗。上条老师给了一个悬念，让这个本应该代替由夜成为宠儿的女子，引起了小小的不满。而纠缠在狂的心头，明的心头，甚至是京四郎的心头的东西，又是什么？

太四老的村正，说出“狂和京四郎还是能够成为以前一样的‘朋友’”这其中又隐含了多少深意。我们猜测，那最可怕的人，难道会是那个傻气温柔的京四郎？想要杀掉京四郎的狂，是真实的，还是虚幻的？

至此，树海的秘密，红王的秘密，狂与京四郎的秘密，血红十字架的秘密，围绕在深红魔瞳身边的故事，都被藏在小小的笔尖之后。于是我们不妨坐下来喝杯茶，慢慢期待一个传说的下回分解……

最初也是最后

然而动画结束了。

最后看到背对着太阳，微笑着温柔地叫出“由夜”的，一定是狂……

要刀刃相见的伙伴……红虎听见了由夜的声音，幸村也听见了……

漫画却没有……

比之《浪客剑心》少了一点点无奈的悲哀；比之《幽游白书》少了一点点天真的热血；比之《火影忍者》少了一点点寂寞的感动。

在少了这所有的一点点以后，他便是一个崭新的世界——多出来的是更让人难解而想要去了解的真实……



文：阿修罗 合作／资料提供：no—sound

魂归何处，命运之轮

大厨手记

“《凯恩的遗产》系列”历史回顾

开始这篇文章前我先要说一个故事：A在战斗中被人杀死了，很多年以后他被B用法术复活并成为了B的得力助手；但是后来A却又被B杀死；在得到了新的力量以后，A重新返回人间要找B复仇；他穿梭时空寻找B，却发现B的做法另有深意；最后A发现正他自己杀死了当年的自己，才有了后来他被B复活……说了这么多你们明白不明白？“我明白了，你神经病！”我想你一定会傚《大话西游》中紫霞仙子状这样回答我。的确，这看起来有一点复杂，就好像一个圈、一个循环，谁也说不清事情的起点在哪里、终点在哪里……

然而，今天我要说的《凯恩的遗产》这个游戏系列的故事背景就是这样设定的。但是这并不意味着它是一款不知所谓的游戏，相反地，正是因为这种混乱而复杂的时间轴才让游戏变得更加吸引人！不过说这个系列的时间混乱倒是不错，刚接触这个系列的人可能会被搞得晕头转向。即使将游戏通关的玩家，如果不去查看资料的话恐怕对于事情的来龙去脉也不一定能够做到“门儿清”。所以才会有今天我这篇文章的出现。其实关于这个游戏故事背景的探讨一直在热烈地进行着，尤其是欧美方面，FANS们进行了各种研究和推测，有的甚至很好地解释了官方设定上的漏洞。但是由于其世界观实在太复杂，各种说法之间难免会存在一定的差别。这里采用的是一些官方的，或者较为合理的解释，希望能给初次接触游戏的玩家们指引一下方向。

游戏历史简介 History of Games

由Eidos出品的3D动作冒险游戏系列《凯恩的遗产》，按发布顺序为《血兆》(Blood Omen)、《噬魂者》(Soul Reaver，国内也译作“搜魂使者”)、《噬魂者2》、《血兆2》以及最新的《挑战》。其中《血兆》两作以吸血鬼王凯恩为主角，而《噬魂者》的主角则是曾经为凯恩手下的Raziel，在《挑战》中玩家则要按照章节交替使用这两个灵魂人物。

1995年，Denis Dyack完成了一款名为《诺斯高斯之柱》的游戏策划案，后来这款游戏被更名为《血兆》并于1996年发行，这就是“《凯恩的遗产》系列”的第一款作品。与系列中的其他作品不同，这是一款俯视角“Diablo too”的2D动作游戏，另外本作的英文标题是《Blood Omen Legacy of Kain》，系列的后续作品才将《Legacy of Kain》提前作为主标题。另外，《血兆》是由硅骑士开发的，而后面的作品才是由现在的开发厂商水晶动力(Crystal Dynamics)负责的。

诺斯高斯的历史 History of Nosgoth

注一

诺斯高斯有两个纪年标准。第一个标准是九贤盟堕落的年份，该年记为九贤盟堕落(The Corruption of the Circle)年。在这之前发生的事情都为BC(堕落前，Before Corruption)纪年，而在之后发生的事情都为AC(堕落后，After Corruption)纪年。第二个是系列第一作《血兆 凯恩的遗产》中凯恩拒绝牺牲自己来恢复诺斯高斯的平衡，最后导致圣柱崩坏的年份。之后的事情都为AP(崩坏后，After Pillars)。

注二

本文按照历史的实际顺序撰写，发生时空错乱的剧情会采用特殊颜色的框表示出来，请在阅读的时候留意一下。

注三

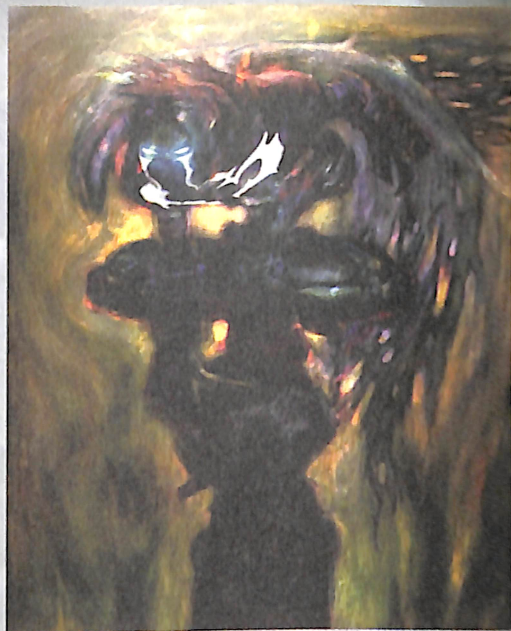
想要在第一遍就看懂本文是一种不切实际的想法，感兴趣的读者请反复阅读以寻求正确的答案。



▲噬魂者Raziel，阿修罗的最爱。



▲吸血魔王凯恩，故事的另外一位主角。


▲原CAPCOM首席画师安田朗为《Soul Reaver》主角Raziel所作的插画。

有史以前 Before Recorded History

历史是前人记录下来想留给后人观看的事情，然而真相却不一定和历史完全相同。在诺斯高斯的历史上写着，这里原本是一片美丽的乐园，代表9种神圣力量的圣柱守护着这片土地不受外界的侵害。然而，现在却没有几个人知道历史的真相了。

在数千年前，诺斯高斯的土地上居住着两个完全不同的种族：长着蓝色皮肤、白色羽翼的古代人(The Ancients)和长着绿色皮肤和蝠翼的希汀人(The Hylden)。古代人是一种高贵而强大的种族，他们信奉太古神(The Elder God)和生命循环于其中的命运之轮(Wheel of Fate)。然而盲目的信仰有时候却容易让人疯狂。古代人开始强迫希汀人信奉和他们一样的神灵。于是，在古代人和反抗压迫的希汀人之间爆发了一场旷日持久而且惨烈的战争。这场战争几乎彻底毁灭了这两个曾经活跃在诺斯高斯土地上的种族……

在战争的最后，古代人击败了希汀一族，把它们抛入了远离诺斯高斯的另外一个空间——魔界(Demon Demension)中。然后他们在诺斯高斯建立了9支圣柱(the Pillars)，要将通向魔界的入口永远封印住。但是，希汀人在最后的关头对古代人下了诅咒，让他们无法生育、总是对鲜血充满了渴望，而最关键的一点就是让他们获得了永久的生命。因为这意外获得的永恒生命，掌管灵魂和生命循环的太古神以及生命之轮抛弃了古代人这个种族，开始注意较为低等的人类(Human)。于是，古代人就变成了吸血鬼(Vampire)。

古代吸血鬼的先知预见到了终有一日希汀人会重新返回诺斯高斯与吸血鬼展开决战，于是他们成立了九贤盟(Circle of Nine)来守卫圣柱，希望能够将决战之日推迟。而他们还预言说，两个种族最后的决战将在一对最强大的战士之间展开。其中一个是手持吸血魔剑的九贤盟中平衡卫者

(Guardian of the Pillar of Balance)的继承人，代表着吸血鬼一方；而他的宿敌同时也是决战的赢家，是一个手持火焰般宝剑的战士。一个叫作沃雷德（Vorador）的人类按照预言锻造了一把神剑，而九贤盟的守护者以及另外一个古代吸血鬼雅诺斯·奥德龙（Janos Audron）将吸血鬼的魔力注入了这把神剑中，于是魔剑"噬血"（Blood Reaver）诞生了。而雅诺斯则负责保存这把神剑并把它交给吸血鬼的救世主。古代吸血鬼们还在自己的本阵建造了很多间元素神殿，这些神殿可以和魔剑共鸣，从而让魔剑获得各种不同的力量。

古代吸血鬼们被诅咒无法生育，然而其中一些却无法忍受永恒的生命而采用自杀的方式以图重新回到命运之轮的循环中去。就这样，古代吸血鬼的数量变得更少了，甚至连九贤盟的卫者们也不得不寻找低等的人类来担任。为了将血脉延续下去，古代吸血鬼们决定将人类转变成吸血鬼。第一个被变成吸血鬼的是曾经制造过魔剑的沃雷德，雅诺斯正是他的"父亲"。沃雷德把这种不老不死的诅咒看成是一种"暗黑祝福"，然而并不是每个人类都这么想。当古代吸血鬼们想让九贤盟的那些人类卫者们也变成吸血鬼时，他们叛变了。领导这场叛变的是时间卫者（Guardian of the Pillar of Time）莫比乌斯（Moebius），因为太古神在之前和他进行了交流，让他成为了自己在诺斯高斯的代言人，帮助他铲除那些脱离了命运之轮掌握的吸血鬼们。除了雅诺斯以外所有的古代吸血鬼都被杀死了，但是在沃雷德的努力下，暗黑的诅咒还是继续在诺斯高斯的土地上传播下去……

到了BC500年左右的时间时，人们已经彻底忘记了曾经发生过的那场种族大战，忘记了圣柱的真正意义。人们只知道吸血鬼们危害人类的生命安全，一定要把他们铲除干净。而在莫比乌斯和九贤盟另外一个斗争卫者(Guardian of the Pillar of Conflict)马莱克（Malek）的带领下，一个由狂热的神官战士组成的"炽天使军团（Sarafan Order)"成立了。这个军团不断在诺斯高斯对吸血鬼们进行大屠杀，想要彻底断绝"吸血瘟疫（vampire plague)"的根源。但是他们一点都不知道，他们正在亲手杀死守卫他们的圣柱的建造者们……

炽天使军团时代 Age of Sarafan

BC500年左右，马莱克从炽天使军团中选出了6名骨干，他们分别是麦尔奇亚（Melchiah)、塞丰（Zephon)、拉哈布（Rahab)、杜玛（Dumah)、图雷尔（Turel）和拉杰艾尔（Raziel)。

噬魂者(Soul Reaver，也可叫作"搜魂使者")Raziel从AP200年利用莫比乌斯的时空门来到了过去，要寻找出知道关于他和凯恩命运的答案的人——远古吸血鬼雅诺斯。在雅诺斯位于北方雪山的城堡中，Raziel和雅诺斯见面了。雅诺斯深信Raziel就是预言中所说的吸血鬼的救世主，于是把魔剑噬血（Blood Reaver）交给了Raziel。但是，很不幸的是，Raziel的行踪被炽天使的人发现了。他们潜入了城堡中。为了保护救世主的性命，雅诺斯利用法术把Raziel传送到了别的地方。等Raziel再次赶回城堡时，目睹了非常残忍的一幕：炽天使的一名骨干把雅诺斯的心脏活生生地从他的身体里拉了出来！而最让Raziel感到吃惊的是，这名骨干分明就是还是人类时候的Raziel自己！

Raziel没有能够阻止过去的自己杀死最后一名古代吸血鬼，只能眼睁睁地看着炽天使军团带走了魔剑噬血和雅诺斯的心脏（这颗心脏后来被称为"暗黑之心（Heart of Darkness)"）。于是他追踪着过去的自己来到了炽天使军团的要塞，却发现自己被莫比乌斯引到了一个圈套之中……与此同时，因为雅诺斯的死，沃雷德被激怒了，他也来到了炽天使的要塞，杀死了九贤盟卫者中的其中6个人，活下来的只有莫比乌斯、马莱克和死亡卫者（Guardian of the Pillar of Death）莫塔尼乌斯（Mortanius)。莫比乌斯用计让Raziel手中的灵体剑（Wraith Blade）消失于无形，同时嘲笑Raziel自以为拥有的自由意志（Free Will）是无法改变历史的。此时，沃雷德正在屠杀其他的卫者，马莱克想去救援，却被莫比乌斯阻止了。直到莫比乌斯教训完Raziel马莱克才得以前去救援，但是还是迟了一步，6名卫者还是死亡了，而马莱克也被沃雷德杀死。莫塔尼乌斯为了惩罚马莱克，把他的灵魂囚禁在了铠甲中，让他永久地守护九贤盟。

当莫比乌斯和马莱克离开以后，愤怒的Raziel拿起了藏在要塞中的魔剑噬血前去追杀，但是却发现炽天使军团的骨干们拦在了自己的面前。而这些骨干们正是他自己曾经的战友、兄弟们。最后，甚至他还要面对身为人类的自己！当他把魔剑刺入人类Raziel的体内时，他明白了一件事：正是他自己杀死了当年的自己，后来才会被凯恩复活成为吸血鬼，他还是没有能够逃脱命运之轮的循环。

然而事情远没有他想象中的那么简单。在人类Raziel被噬魂者Raziel杀死以后，被莫比乌斯打散的灵体剑突然恢复了力量，并和魔剑一起脱离了他的控制，如同拥有自我意识般地突然刺入了他自己的胸口，在失去了其他牺牲者之后开始吸收故主的灵魂。Raziel这时才明白了他手中的那把实体剑还不是真正的魔剑噬魂。魔剑自铸造起并不具备吞噬灵魂的能力，渴望灵魂的实际上是被束缚在剑中的Raziel自己。所以当凯恩用魔剑噬魂攻击Raziel时剑才会碎裂，因为它不能吞噬自身的灵魂。现在，当Raziel的灵魂被魔剑完全吸收以后，噬血剑（Blood Reaver）才会变成噬魂剑（Soul Reaver)。这才是Raziel的可怕命运轮回。

关键时候，跟踪了Raziel很长一段时间的凯恩出现了，他一直在等待着这个时刻。不是等待Raziel被魔剑吸收，让噬血剑变成噬魂剑，而是等待噬魂剑的实体和灵体同时被一个人掌握的时刻！命运之轮是强大的，它决定了一些重大事件必定要发生。但是它无法决定这些事件是如何发生的，也无法彻底控制拥有自由意志的人。而凯恩认为Raziel就是那个拥有自由意志的人，当身为噬魂者的他同时掌握了噬魂剑的实体和灵体时，历史的洪流就产生了改变方向的可能性！虽然只是可能性，但正如同抛硬币，并不一定只能得到正面或者反面两种结果，如果抛的次数足够多，一定会出现硬币立住的情况！而现在这个时刻凯恩的硬币正好用它的边缘立了起来，于是凯恩将噬血剑从Raziel体内拔了出来，历史也因此改变了。Raziel没有在这里被魔剑吸收，虽然他注定要如此，但是这个时间被延迟了。于是，就如同连锁一般，很多事情都变了……

以上来自《噬魂者2》的剧情

当凯恩把噬血剑拔走以后，他的记忆也随着历史的改变更新了，他突然发现自己犯了一个错误，于是提醒Raziel小心希汀人的圈套。但是此时的Raziel却因为被吸收了过多的灵魂而太过虚弱，无法继续维持他在物质世界的形态，重新回到了只有灵魂的精神世界中去了。而一直以来玩弄着命运之轮的太古神则将他强行封闭在了精神世界中，这一来就是500年……

看到Raziel消失了，凯恩离开了炽天使的要塞，想要寻找一些线索。但是最后他还是不得不返回这里，因为就他所知，莫比乌斯是和一切有关的重要人物，他一定知道一些重要的情报。经过一番小曲折，凯恩找到了平衡卫者的纹章中的一部分，并且成功地见到了莫比乌斯。在死亡的威胁下，莫比乌斯告诉凯恩，他应该回到吸血鬼的本阵，那里会有他希望找到的答案。的确，在那里，凯恩彻底完成了平衡卫者的纹章，而且这枚纹章还大大地提升了噬血剑的威力。同时，他还得到了一个神秘声音的提示，告诉了他Raziel现在的行踪，并且把他传送到了Raziel所在的时空——500年后。不过凯恩并不知道，和他对话的"人"正是太古神！

以上来自《挑战》的剧情



人类凯恩时代 Age of Human Kain

BC50年左右，在地狱大圣堂（Avernus Cathedral）的最深处，崇拜希汀王哈沙基克（Hash'ak'gik）的信徒们开始举行祭祀活动。图雷尔被信徒们从腐败以后的诺斯高斯的未来时代召唤过来，被当成哈沙基克在诺斯高斯的代言人。

在这个时候，莫比乌斯将当年炽天使军团的骨干们从雅诺斯那里夺回来的噬魂剑交给了法王威廉（William the Just)。其实当年炽天使军团夺过来的只是噬血剑，但是后来在噬魂者形态的Raziel用这把剑杀死了军团的骨干后，他被魔剑吸收，噬血剑变成了噬魂剑，成为了莫比乌斯的道具。这都是在凯恩跟踪Raziel回到过去改变历史之前应该发生的事情。

BC40年左右，刚刚成为吸血鬼不久的凯恩带着更强的噬魂剑利用时空门从未来（AC30年左右）来到这个时代，他这是为了杀死法王威廉，因为在凯恩的时代里，过去人人爱戴的法王变成了暴君复仇王（the Nemesis)。两把噬魂剑同时出现在一个时空中，历史再度被改变。在威廉和凯恩的决斗中，

威廉的噬魂剑碎裂了。凯恩杀死了威廉，但是这却激起了人民的愤怒，因为这个时候的威廉是一个令人尊敬的国王。人们由此开始了又一次大规模的吸血鬼屠杀行动。而法王威廉的棺木以及那把断掉的噬魂剑则被安置在了炽天使军团的要塞中。

以上来自《血兆》的剧情

在九贤盟堕落那一年，吸血鬼王凯恩用时空门从未来（AP1900年）回到了这里，并且一路前往圣柱，他深信Raziel一定会追踪而至。而Raziel的确紧随其后穿越了时空门，不过两个人出现的地点却有所不同：Raziel来到了位于炽天使要塞的时空传送间。在那里，他遇到了莫比乌斯。莫比乌斯以两者的共同目的都是杀死凯恩为借口，想要让Raziel和自己联手，但是遭到了拒绝。在要塞中，Raziel看到了原本属于威廉的断剑。这个时候，他的灵体剑因为遇到了自己的实体而产生了共鸣。当Raziel企图拿起噬魂剑的时候，断剑居然吸走了Raziel的一部分灵魂，并且自动修复了！以为中了圈套的Raziel离开了要塞，继续按照莫比乌斯的提示往圣柱方向去追踪凯恩。而已经完成了修复的噬魂剑则被送到了地狱大圣堂。在圣柱那里，凯恩和Raziel相遇了。凯恩向Raziel解释了自己关于立起来的硬币的理论，虽然Raziel并没有表示完全赞同，但是他却没有在这里和凯恩算总账。

以上来自《噬魂者2》的剧情

与此同时，莫塔尼乌斯被哈沙基克控制了精神，残忍地杀死了这个时代里的平衡卫者阿莉艾尔。她的恋人精神卫者（Guardian of the Pillar of Mind）纳普拉普特（Nupraptor）发现了阿莉艾尔的尸体后就变成了一个疯子，他开始用自己的能力对其他九贤盟的卫者们进行精神波攻击。除了被哈沙基克控制的莫塔尼乌斯和被太古神庇护的莫比乌斯以外，其他的卫者们也因此变得疯狂了。曾经最神圣的九贤盟就这样堕落了！BC时代就此结束，AC时代开始了。在这一年，作为平衡卫者继承人的凯恩诞生在一个贵族家庭，开始了他作为人类的一段生活。

以上来自《血兆》的剧情

在圣柱和凯恩分开以后，Raziel为自己的灵体剑注入了暗黑之力，并且见到了目前活着的最老的吸血鬼沃雷德。但是经过交谈后，Raziel发现自己新产生的问题甚至比他从沃雷德那里得到的答案还要多。于是他决定返回过去，去找古代的吸血鬼雅诺斯，相信从他那里可以得到更多的答案。在灵体剑获得了光明之力后，Raziel再次潜入了炽天使要塞。他用剑逼着莫比乌斯把自己送回到炽天使军团开始对吸血鬼进行大屠杀之前的时代。但是狡猾的莫比乌斯却把Raziel送到了几个世纪以后的未来！而凯恩也跟踪Raziel进入了时空门。

以上来自《噬魂者2》的剧情

AC30年，还是人类青年的凯恩被暗杀了，安葬在家族的墓地中。被哈沙基克控制的莫塔尼乌斯使用暗黑之心以及自己作为死亡卫者、亡灵巫师的能



力将凯恩复活成为吸血鬼。他欺骗凯恩说，只有杀死所有的九贤盟成员，他才能够恢复常人的状态。

以上来自《血兆》的剧情

同年，被太古神封闭在精神世界中长达500年的Raziel略施诡计摆脱了太古神的控制，重新回到了物质世界。不过由于500年前他的力量被噬魂剑吸走了大半，所以他不得不重新为灵体剑注入光明和暗黑两种力量。然后他来到圣柱，向已经是亡灵的阿莉艾尔寻求一些问题的答案。

以上来自《挑战》的剧情

刚刚成为吸血鬼的凯恩开始了为恢复自己人类身分进行冒险。他杀死了纳普拉普特，并把属于他的那件圣器放回了精神圣柱（Pillar of Mind）。然后老吸血鬼沃雷德出现在了凯恩的面前，他警告凯恩不要插手人类的俗事，那样会引起不必要的麻烦。但是凯恩没有听从，他又杀死了其他3名卫者，并且恢复了他们各自代表的圣柱。

以上来自《血兆》的剧情

Raziel在圣柱那里见到了阿莉艾尔的亡灵。这是他在时空穿梭的旅程中第3次见到阿莉艾尔，但是阿莉艾尔却是第1次见到Raziel。但是阿莉艾尔却把Raziel当成了希汀人，并且拒绝回答他的问题。对于希汀人这个远古的种族，身为守护圣柱的卫者的阿莉艾尔自然有所了解，在她的心目中希汀人是危险的，甚至连名字都不可以说的人（Unspoken）。不过在最后，她还是透露出沃雷德藏身的别墅的位置。Raziel在灵体剑重新获得了火与风的力量以后立刻出发了。

以上来自《挑战》的剧情

青年凯恩在地狱大圣堂找到了被Raziel的灵魂修好的噬魂剑，杀死了第5名卫者。然后他利用时空门回到了几十年前，为的是杀死法王威廉。

以上来自《血兆》的剧情

潜入了沃雷德的别墅以后，Raziel的灵体剑获得了水之力。而Raziel在最后也见到了沃雷德本人。沃雷德将Raziel带到了一间密室中，那里赫然陈放着雅诺斯的身体！虽然没有了心脏，但是雅诺斯的身体并没有死去。沃雷德解释说，只要雅诺斯的心脏还在，那么雅诺斯就不会死。而如果Raziel想从雅诺斯那里得到什么情报，就必须找到这颗在被叫作"暗黑之心"的心脏。现在暗黑之心正被存放在地狱大圣堂。而这个时候，正处在500年前的吸血鬼王凯恩听到了太古神的声音，并且正在穿越太古神开启的时空门赶来大圣堂阻挠Raziel取得暗黑之心。在这期间，莫比乌斯手下的吸血鬼猎人们也攻入了沃雷德的别墅，开始追杀沃雷德。

来到大圣堂以后，Raziel获得了地之力，并以此进入了大圣堂的内部。Raziel从残留在这里的希汀人壁画上得知，自己并不是雅诺斯所说的平衡卫者继承人，而是预言中的希汀人战士！在大圣堂最深处的大坑中，他又遇到了异形的图雷尔。他因为被召唤到过去而躲过了Raziel刚刚变成噬魂者时对同伴们展开的复仇。虽然现在的Raziel已经没有再杀死同伴的怨念了，但是哈沙基克却控制住了图雷尔对Raziel展开了疯狂的攻击。无奈下，Raziel还是不得不杀死了图雷尔。在吸收了图雷尔的灵魂以后，Raziel的意念力也得到了强化。

战斗结束后，Raziel找到了莫塔尼乌斯。莫塔尼乌斯一时间摆脱了哈沙基克的控制，告诉Raziel暗黑之心已经被他用来使人类凯恩变成了吸血鬼！然后哈沙基克的力量开始膨胀，魔界的力量开始侵蚀这个空间。就在Raziel无功而返、准备离开大圣堂的时候，吸血鬼王凯恩被传送到了这里。宿命的对手再次相遇了！Raziel对凯恩的理论彻底失去了信心，因为凯恩一直都认为Raziel才是吸血鬼的救世主，而事实证明他恰恰是预言中的希汀人战士；也因为凯恩一直在说取得暗黑之心的坏处，但是却不知道那玩艺儿一直在他自己的身体里。于是Raziel对凯恩展开了攻击，但是凯恩略占了上风。凯恩把Raziel打倒后企图再次提醒他自己的真正命运应该是什么，但是Raziel却利用这段时间恢复了力量并且发动了突袭。然后预言中的事情发生了：手持火焰般的灵体剑的噬魂者Raziel打败了吸血鬼的救世主——拿着噬血剑的凯恩。Raziel将暗黑之心从凯恩的身体里扯了出来，并且把他打入了即将关闭的魔界之门中。虽然完成了自己一直以来的宿命，但是Raziel却没有丝毫的激动之情，因为他还是没能逃脱被别人设定好的命运。现在的他只想早一点让雅诺斯复活，从而得到更多的情报！

当Raziel回到沃雷德的别墅时，发现莫比乌斯的人已经把沃雷德抓走了。但是现在他没有那么多时间去拯救沃雷德了，他用最快的速度赶到密室救活了雅诺斯。但是，很显然雅诺斯的意识还停留在数百年前被杀的那个时代里。在他的概念中，Raziel还是那个吸血鬼的救世主，却不知道真正的救世主已经被眼前的这个人解决掉了！雅诺斯把Raziel送到了吸血鬼的本阵，在那里的精神元素神殿中，Raziel可以解除精神力量的封印，让灵体剑获得了精神之力。

以上来自《挑战》的剧情

刚成为吸血鬼不久的凯恩从过去回到了这个时代，亲眼目睹了因为他杀死了法王威廉而引起的吸血鬼大屠杀，亲眼目睹了沃雷德在炽天使要塞被当众斩首。他一怒之下杀死了莫比乌斯，并且恢复了时间圣柱。

以上来自《血兆》的剧情

在精神神殿里，Raziel看到了描述吸血鬼未来的壁画：手持火焰般的魔剑的吸血鬼救世主成为了诺斯高斯的王者。然而他并不能理解壁画的真正含义。在克服了来自太古神的一切阻挠之后，Raziel将灵体剑沐浴在了阿莉艾尔等所有前平衡卫者的灵魂中，使得灵体剑变成了强大的净炎剑。然后他返回吸血鬼本阵的议会大厅，希望在那里等候的雅诺斯能够提供更多的答案。

以上来自《挑战》的剧情

在圣柱那边，凯恩杀死了企图挑战莫塔尼乌斯的第7名卫者。但是同时他对莫塔尼乌斯也产生了怀疑，质问他一切的真相。这个时候哈沙棘客彻底地控制了莫塔尼乌斯，变成了巨大的魔兽。不过手持噬魂剑的凯恩还是取得了最后的胜利。至此，9支圣柱已经恢复了其中的8支。然后，当阿莉艾尔的亡灵出现，告诉凯恩他就是最后的堕落的圣柱卫者时，凯恩惊呆了。他必须选择杀死自己来使得最后的圣柱恢复力量，让诺斯高斯大陆重新恢复和平；或者拒绝自我牺牲，让诺斯高斯陷入永久的腐败之中。自从变成吸血鬼、展开旅程以来，凯恩看到太多人类的丑恶面，这也使得他对人类产生了厌恶，因此他选择了后者。他诅咒这个世界，并且发誓要成为了诺斯高斯之王！

于是，圣柱崩溃了！从此，诺斯高斯进入了AP时代，一切都在向堕落的方向发展……

以上来自《血兆》的剧情

在吸血鬼的议会大厅里，雅诺斯和Raziel两人目睹了远方圣柱的崩溃。因为封印力量的减弱，哈沙基克的力量变得比以前强大了，他居然控制了雅诺斯的精神。被控制的雅诺斯对Raziel展开了进攻。虽然他拥有古代吸血鬼的力量，但是Raziel的净炎剑足以应对自如。Raziel取得了胜利，但是他却在犹豫是否要杀死这个最后的古代吸血鬼。就在这时，被控制的雅诺斯发动了偷袭，对Raziel进行了致命一击。然后雅诺斯逃离了议会大厅，而Raziel则失去了在物质世界里的身体，重新回到了太古神的势力范围之中……

在这时，被Raziel打入魔界的凯恩苏醒了！他惊异于自己没有了暗黑之心居然还能够生存，这大概是归功于他本身是平衡卫者继承人的缘故吧，而他手中那把带有平衡纹章的噬血剑可能也起着重要的作用。在打败了魔界中的远古魔兽之后，凯恩又回到了大圣堂他被Raziel打败的地方。而他的下一个目标就是位于吸血鬼本阵的精神神殿。当他来到神殿的最下层时，他看到了在这个时代应该已经被年轻时的自己杀死了的莫比乌斯。显然莫比乌斯是被他侍奉的太古神复活的，而当凯恩突然出现在他背后的时候，他正在和自己的神进行对话。

凯恩的出现让莫比乌斯非常吃惊，而且他惊讶地发现自己的法力再也无法抑制凯恩的行动。那是因为会被莫比乌斯法力克制的暗黑之心已经离开了凯恩身体的缘故！凯恩不顾违背历史，用噬血剑杀死了刚刚复活才不久的莫比乌斯。于是莫比乌斯的灵魂就如同Raziel一般进入了精神世界。不过，在那里等待着他的是Raziel的净炎剑。净炎剑拥有净化一切的力量，它把莫比乌斯从堕落中解放了出来。这下莫比乌斯总算看到了千百年来自己只闻其声不见其形的神灵——太古神的真正模样：一个如同章鱼般长着无数触手的异形生物！莫比乌斯发出了最后的悲鸣。

到这里，Raziel终于明白了之前阿莉艾尔所说的净炎剑的力量的含义了，而他同时也明白了所谓的预言以及自己的宿命的真正含义。他利用自己借尸还魂的能力附身到了莫比乌斯的尸体上。凯恩看到莫比乌斯的尸体突然站了起来就再次把噬血剑刺入了他体内。然而他很快就发现剑刺中的其实是Raziel。Raziel阻止了凯恩要把剑拔出了来的想法，并且把整个事件真正的含义告诉了凯恩。渐渐地，Raziel的灵魂被吸入了噬血剑中。在推迟了数百年后，噬魂者Raziel最后还是和噬血剑合为了一体，让真正的噬魂剑重现于世。但是这一次和以前不一样，这次是Raziel凭借着自由的意志主动牺牲了自己。他和凯恩不一样，因为他不是凯恩！他是Raziel，不是凯恩的敌人，不管在什么时候，他都是凯恩的好伙伴、好助手！

Raziel的灵魂完全进入了噬魂剑中，净炎剑的力量也因而转到了噬魂剑上。于是神殿壁画中预言的手持火焰般魔剑的诺斯高斯之王诞生了！净炎剑的净化之力也让凯恩眼前一亮，他看到了本来只应该存在于精神世界中的太古神。对于凯恩来说，太古神是一切的罪魁祸首，正是他藏在一个不为人知的精神世界中操纵着这个世界的一切。而对于太古神来说，凯恩的存在正是阻碍命运之轮正常运作的最大障碍，是最不合理的存在。所以他们之间的战斗是不可避免的。虽然太古神的实力不知道究竟有多深，但是得到了净炎剑和Raziel力量的凯恩还是略深一筹，暂时击退了太古神。坍塌的神殿将太古神埋在了深深的地下，但是这并不意味着他会就此停止对于这个世界的干涉。所以凯恩知道，他们之间的战斗还没有结束……

以上来自《挑战》的剧情

凯恩的帝国 Empire of Kain

在和太古神的战斗以后，手持拥有净化能力的噬魂剑的吸血鬼王凯恩不知了去向，而之后老吸血鬼沃雷多的复活很有可能正是他的作为。

新的时代是年轻的凯恩的时代。圣柱崩坏后的两百年间，凯恩凭借手中的噬魂剑在圣柱的废墟上创建了一个吸血鬼的帝国。但是这期间，哈沙基克却在不断将一些魔界的恶魔传送到诺斯高斯来。这是因为虽然代表封印的圣柱已经崩坏，但是最后平衡卫者继承人凯恩还活着，所以希汀人还不可能大规模地从魔界进行反攻。而越来越多的恶魔只是让整个诺斯高斯变得更加腐败。

AP200年左右，噬魂者Raziel被莫比乌斯用时空门送到了这里。不过他原来的目的是前往炽天使军团开始吸血鬼大屠杀之前的时代，因为他想要向最后的古代吸血鬼雅诺斯问一些关于命运的问题。当得知自己又被莫比乌斯欺骗了以后，Raziel一边与如同瘟疫一般在诺斯高斯蔓延的恶魔们进行战斗，一边前往北方山脉中雅诺斯城堡的废墟调查线索。虽然没有遇到雅诺斯，但是却碰到了跟踪而来的吸血鬼王凯恩。凯恩再一次向他阐述了“立起来的硬币”的观点。之后，Raziel获得了风之力，并借此打开了另外一道莫比乌斯留下来的时空门。由于不知道目的地究竟是哪里，所以他只能碰碰运气，希望这道门能够通向雅诺斯还活着的时代。

以上来自《噬魂者2》的剧情

这个时候，年轻的凯恩在和炽天使军团残党的战斗之中被打败，击败他的是带着“联系之石(Nexus Stone)”的军团长。而这名军团长将噬魂剑从凯恩身边夺走，作为自己的战利品。由于失去了强大的首领，凯恩的吸血鬼手下成了乌合之众。在炽天使军团的攻击下，凯恩的帝国崩溃了。而炽天使军团则顺理成章地开始统治诺斯高斯，而这时的炽天使军团实际上已经不再是原先的那个组织了，它被哈沙基克所掌握了。哈沙基克得到了巨核(the Mass)，并且制造了一种装置(the Device)。而这个时候已经不再被哈沙基克控制的雅诺斯也被交给了炽天使军团监禁。

这样的时间大约维持了两百年。到了AP400年左右，凯恩被一个叫作乌玛（Umah）的女吸血鬼唤醒了。因为伤势太重，所以两百年来他一直处于休眠的状态中。到了现在，虽然他大半的力量还没有恢复，但是至少已经可以清醒地思考问题了。乌玛告诉了凯恩这两百年来所发生的一切，并且提醒他如果没有获得完全的力量是无法彻底击垮炽天使军团的。在凯恩铲除投靠炽天使的叛徒的过程中，他的力量才会逐渐觉醒。

在行动的过程中，凯恩遇到了沃雷德。他再次警告凯恩，新的炽天使军团的力量正在不断壮大，吸血鬼一族将再次面临灭亡的危机。随着战斗的深入，凯恩获得了联系之石，并且被先知（the Seer）用法术送到了哈沙基克的装置所在的地方。一个叫作巨兽（the Beast）的生物让凯恩进入了永久牢狱（Eternal Prison），在那里凯恩找到了制造装置的人（the Builder）。制造者提到了巨核，说装置的存在不过是为了提升巨核的自然能力，让它哪怕稍微动一点念头就可以杀人。得到了重要的情报以后，凯恩决定返回，但是却遇到了一个疯掉的吸血鬼，那曾经是他最得力的一个干将。于是凯恩决定解除他的痛苦，之后他获得了生赘的能力。巨兽告诉凯恩，创造这个装置的人，包括之前的那个制造者在内，都是所谓的希汀人。而炽天使军团的军团长就是他们的首领，虽然他可能也只是被哈沙基克控制而已。巨兽给凯恩打开了一条进入装置的通路，而进入装置的凯恩在一路厮杀以后干掉了巨核。

当凯恩离开装置想和巨兽对话的时候，他只看到了古代吸血鬼雅诺斯。雅诺斯告诉凯恩，希汀人



把他抓到这里，并且用他的血液来饲养巨核。在经过了漫长的时间以后，他失去了自我，变成了巨兽。现在巨核被破坏了，所以他才得以恢复自我意识。而现在他也有机会正式向凯恩解释所有的一切，包括古代人（the Ancients）和希汀人之间的战争，吸血鬼的来源以及圣柱的真正目的。而400年前凯恩拒绝牺牲自己而导致圣柱崩坏以后，魔界和诺斯高斯之间的封印就出现了裂痕。

在雅诺斯、乌玛和沃雷德的帮助下，凯恩成功地发现了希汀人的城市，而通向魔界的大门就在这个地方。他和乌玛决定分头行动，坐船从水道进入城市，目的是让保护城市的结界无效化。这样的话，雅诺斯就能够利用意念移物的能力传送一支由吸血鬼组成的部队进入城市展开攻击。可是在行动开始前，乌玛从凯恩那里偷走了联系之石，因为她担心将来凯恩的统治并不会比现在的炽天使军团长好多少……凯恩威胁说，如果不把联系之石交还的话就要杀死她，但是身手敏捷的乌玛还是成功逃离了。不过这并不能改变凯恩的决定。在经过一番搜索之后，他还是找到了乌玛，并且就如同自己说的一样杀死了她。夺回了联系之石以后，凯恩坐船出发了。当他抵达希汀人的城市时，他再次和炽天使军团长碰面了。军团长说不管凯恩是否拥有联系之石，装置是否已经被破坏，那些都不重要。因为希汀人的大军正要穿越空间的大门，他们很快就要重新征服诺斯高斯了。说完这些话以后，军团长就从凯恩的面前消失了。

在两个人类奴隶的帮助下，凯恩找到了并且破坏了结界的发生装置。然后雅诺斯就把他自己和沃雷德传送了进来。当沃雷德向凯恩质问乌玛之死的时候，凯恩大方地承认了自己的所作所为，并且威胁沃雷德，如果他企图忤逆自己的意思一样也得不到好下场！雅诺斯打断了这场不愉快的对话，他想用传送术将三人立刻传送到魔界之门那里。但是还没有等他完成法术，军团长突然出现，并且用噬魂剑发射的剑气打伤了他和沃雷德。雅诺斯让凯恩继续前进阻止希汀人，而他自己则留了下来替沃雷德疗伤。

在魔界之门前，凯恩和军团长展开了激战。军团长得意地告诉凯恩，只要他还佩戴着联系之石，魔界之门就永远不可能关闭。出乎军团长的意料，这一次凯恩选择了牺牲自己的利益！他冒着被噬魂剑砍中的危险用联系之石开始关闭魔界之门。在接下来的战斗中，凯恩成功地避开了军团长的攻击并且将噬魂剑从他手中打落，随即用生赘的能力击中了他。这个时候雅诺斯出现了，他和军团长两人分别指责对方的种族无权诅咒自己，而没有结果的辩论只会导致战斗。在两个战斗的同时，凯恩重新把噬魂剑握在了手中。虽然军团长打败了雅诺斯并把他送入了即将关闭的魔界之门，但是他却不是得到了噬魂剑的凯恩的对手。失败的军团长不甘心自己的失败，他高声叫着希汀人总有一天会重新回到诺斯高斯来的。而凯恩则表示，无论什么时候，他都会等待着那个时刻，等待着让噬魂剑享用希汀人的灵魂！

就这样，魔界之门被破坏了。而那些留在了诺斯高斯的希汀人则遭到了凯恩的追杀，凯恩继续开始了重建帝国的旅程。

以上来自《血兆2》的剧情

AP400年左右，当凯恩阻止了希汀人的入侵计划以后，他原本的帝国也已经破败不堪了。为了建立更强大的帝国，他来到了地下世界，从那里拿回了将近1000年前的炽天使军团6大骨干的灵魂，把他们变成了自己的吸血鬼军团的灵魂人物。而人类Raziel也就是在这个时候变成了吸血鬼Raziel的。此后的1000年里，凯恩的吸血鬼帝国日益庞大。大部分人类已经沦为了吸血鬼的奴仆，而少部分彪悍分子则被放逐到了各个边远地区，虽然有着些许的抵抗，但是对凯恩他们来说已经不成为威胁了。吸血鬼们建造了巨大的锅炉和烟囱，将无数的浓烟排向天空，把危害吸血鬼健康的阳光遮蔽了起来。而他们自己也随着诺斯高斯这片土地越来越腐败了。

不知道在什么时候，凯恩在先知洞窟里见到了古代吸血鬼关于吸血鬼救世主和希汀人战士之间决战的预言的壁画，开始对自己和Raziel的真正的命运有了一定的了解。而这个时间则非常有可能在Raziel被处刑前后。

凯恩等吸血鬼每隔一段时间就会进行一次进化，而这样的进化往往会让他们获得更新的能力，也让他们更加偏离人类的形象。一般来说凯恩总是在进化中保持着领先的地位，其他的吸血鬼会在他进化之后的十年或者更长时间后才能获得新的能力。但是，这一次Raziel却抢在凯恩前获得了进化：一对蝠翼！Raziel将自己的新能力展示给自己的主人凯恩欣赏，没想到凯恩却突然把他的翅膀折断了，还命令Raziel的兄弟们把他抛进无底的深渊——对于吸血鬼来说，流动的水就如同强酸一样具有杀伤力，所以诺斯高斯最深的游魂湖（Lake of Lost Soul）一向是凯恩他们处理叛徒的地方。而Raziel一族的吸血鬼也都被当成了叛徒，Raziel的城堡也被铲平了。

没有人知道凯恩为什么要这么做。是出于嫉妒，还是处于其他原因？或许凯恩在看到Raziel的蝠翼时想到了拥有同样特征的希汀人，也或许凯恩已经得知了自己和Raziel的命运而故意用这个方法来激怒Raziel，唤醒他的自由意志？谁知道呢！

诺斯高斯的衰落 Corpse of Nosgoth

AP1400年到AP1900年这500年间，凯恩的吸血鬼帝国莫名其妙地衰败了。吸血鬼一族散布到各地，并且开始了不同方向的进化——或者说是退化：外形更加像怪物，内心也更加缺乏人性……

在AP1600年到AP1800年这段时间里，作为吸血鬼圣地的圣柱原址再次变成了废墟。麦尔奇亚一族的人搬到了纳普塔普特的避难所附近定居，并且在那里修盖了一片巨大的墓地。塞丰一族的人对沉默大圣堂（Silenced Cathedral）的居民进行了一次大屠杀，并且占领了这个地方。拉哈布一族移居到了一些人类修道院的遗迹上，最后甚至获得了不怕水的能力。杜玛的城堡被吸血鬼猎人袭击了，连他本人也被杀死了。图雷尔则完全失去了踪影，其实是被召唤到了过去，在地狱大圣堂中担任哈沙基克的代言人。不过他的族人仍然散布在诺斯高斯各地。

AP1900年，经过了漫长的折磨的Raziel在地底世界中苏醒过来，发现自己从一个吸血鬼变成了一个能够吞噬灵魂的人——一个噬魂者。太古神出现在Raziel面前，自称正是他才能让Raziel摆脱了死亡的命运。太古神让Raziel回到地面世界，去找他过去的兄弟报仇，吸取他们的灵魂，并且杀死凯恩以解心头之恨。脑海中还残留着痛苦回忆的Raziel答应了太古神的条件。

在杀死了麦尔奇亚后，Raziel在圣柱下遇到了凯恩，一场恶战在所难免。然而当凯恩想用噬魂剑砍倒Raziel时，令人吃惊的事情发生了：噬魂剑居然碎裂了！凯恩认为两个的命运就这样开始了，于是他离开了圣柱去寻找更多的情报。而Raziel则因为失去过多体力回到了精神世界。在这里，他发现碎掉的噬魂剑的灵体，于是把它缠在自己的右臂上，成为了Raziel的标志性武器——灵体剑。

Raziel的复仇行动还在继续，他继续向已经变成了异形的兄弟们挑战。在这过程中，他还发现自己和兄弟们在生前其实是和吸血鬼作战的炽天使军团骨干。在杀死拉哈布并且吞噬了他的灵魂以后，Raziel也不再怕水了，在某些程度上他已经超越了凯恩。在杜玛的城堡废墟里，他找到了杜玛的尸体并把他复活，然后又杀死了他，吞噬了他的灵魂。至此，除了图雷尔，其他的4个兄弟已经都被Raziel杀死了。

最后Raziel来到了先知洞窟，在这里他又遇到了凯恩。凯恩开始向他说一些奇怪的理论，什么“立起来的硬币”……Raziel想和凯恩决战，但是凯恩却利用这里的时空门回到了九贤盟堕落的那一年，而Raziel也追着他跳进了时空门……

以上来自《噬魂者》的剧情

至此，诺斯高斯的历史线就中断了，没有人知道今后发生的事情。几乎所有与剧情相关的人物不是已经死了，就是利用时空门回到了过去，重新进入了历史的循环……

几乎……所有……

让我们回忆一下还有谁到最后都没有一个明确的结局：在《血兆2》最后不知了去向的沃雷德，被打入了魔界、生死不明的雅诺斯，还在企图入侵诺斯高斯的希汀人，还有在《挑战》中被打入了地下、最后应该是在《噬魂者》剧情中出现的太古神……以及最后的最后，整个系列的核心人物、主角——在《挑战》中得到了净炎噬魂剑的吸血鬼王凯恩！

只要这些人还活着，诺斯高斯、魔剑噬魂的传说就会不断继续下去，因为说不定哪天凯恩的硬币会再次用它的边缘立了起来……




零
紅い蝶

文：SILENCE

GAME SHOW《零》系列 奇谈



上篇：阴爻

第一章 美也子

残余的阳光将山道变得一片凄惶。姐姐的身影在面前不停晃动着，惊落了无数的枯叶。

渐渐的，随着那个晃动的身影，我有点跟不上了，呼吸越来越急促，那道身影也逐渐模糊。我的脚突然一疼，刹那间整个世界都在上升，无边的落叶将我埋入了坡谷之底。

"姐姐！姐姐！"

我的呼喊没有回应，却只剩下无边的黑暗……

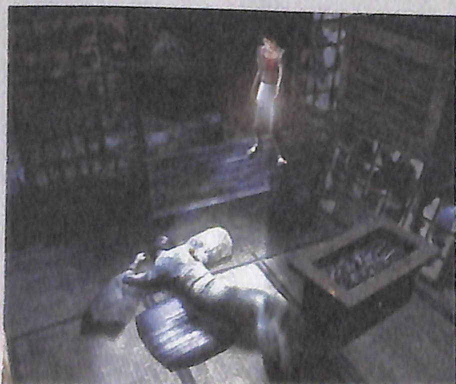
夜将整个山谷包围，破旧的鸟居只是永恒平静地掩盖着一切发生的事情。

微弱的光芒中，可以看到一个瘦弱的女子在那里微微喘息着。

"真澄，你在哪里啊？"

夜下的问话得到的只是黑暗中无名生灵的低沉声息，很快就在她的眼眉上罩上一层恐惧的阴影。她犹豫未决地往村里望望，然后又回顾一下走来的路，脸色苍白，但终于还是咬了咬牙奔跑进了村子。

可怜的少女啊，你不知道自己闯入的是一个什么样的地方。



皆神村，这个地图上消失的村子，曾经发生过那么多可怕的事情。生前，他们生存的惟一愿望只是饱暖，与世隔绝，基本没有人离村一步。凄惶的生活同时还有永不停息的恐惧不安在鞭打着他们，每个人心里的阴影都在扩散，逐渐汇合到了一起，化成无形的惨呼，四处起伏不定。

"真澄君，你到底在哪里？"

急促的喘息推动着微弱的手电的灯光，进入到了逢坂家。

我知道她在寻找的人名叫慎村真澄，十天前为修建水神水坝而现行来到这里作地质调查。但是现在，呵呵，须堂美也子啊，你真的期望他能回来？他抛下了你，孤身一人走入黑泽家。他曾经有过离开的机会，但是因为你的缘故他永远也摆脱不了这个村庄到处可以听见的恐惧声息了。

现在你也听见了吗？惨叫、风声、血滴落地的声响，他们从左边、从右边、从前方、从后面涌来，包围你，捆缚你，让你一步不能移动。

"真，真澄君，你回来了……"

幽蓝的光芒闪过，美也子你的语音嘎然而止，你诧异的眼中正是慎村真澄惨白的脸。冰凉的手将你的喉咙越收越紧，为你慢慢刷上死亡的颜色，将惊喜涂抹成绝望和恐惧。

哈哈哈哈哈哈！

你明明知道，一越过村子的鸟居就再也不可能走出去，为什么还要来？我站在尸体堆成的土坡上，鲜血的腥气将我的纵声大笑衬托得更为凄厉，要把墨黑的天空都惊碎成一片片绯红。

看着生命像烟一样从美也子头顶升起、消失，多少天以前，我那么盼望看到回头的人没有回来，完全不顾我们立下的永远在一起的誓言，而现在，须堂美也子和慎村真澄你们就用这种方式相逢吧！

哈哈，哈哈哈哈哈哈哈——

第二章 树月

村子里到处可见的双子地藏象征着什么呢？

也许，最清楚的只有被关在藏之里那个白发的少年了。

他是立花树月，村人传闻他和双生兄弟睦月在同一天失踪。他抓紧铁窗栏杆，焦急地喊道："八重，快带着纱重离开这里，越快越好。"

而时至现在，这听来却像个刻意的嘲讽。在那个山道上，我永久的失去了我的姐姐。也许我听不见她站在迷失的鸟居前满嘴"对不起"的呢喃不休，我只知道从山坡谷底被村人带回到这阴暗的座敷牢中，无论身周的环境多么黑暗，都比不上我心里更加的冰凉。



也许是树月终于晚了一步，也许是我自出生开始这就是颠簸不破的宿命。

若干时日以前，黑泽家的当主，也就是我的父亲，盛情迎接回一位民俗学者，真壁清次郎。他根本无法知晓这热情背后是怎样的阴谋，更不知道自己在逐渐将皆神村埋藏在地底的秘密挖掘出来的同时，自己也将要陷入深渊。

自古以来，我们村中就有一个禁忌之地，连文件记录上都不允许直书其名的"虚"。那里是黄泉之门，任何接触哪怕仅仅看到它一眼的人就会疯狂而死，所以只能由双眼缝上的"忌人"去看管。每隔一段时间，"虚"就会发生鸣动，如果不将之镇住，那么必将使邪气笼罩村庄，发生弥天大祸。在这个时候，只有进行"红赘祭"的仪式，方能镇住"虚"的鸣动，保证村民的安全。

"红赘祭"的仪式是在村中五大家族于特定时期出生的双生子身上进行，由一人杀死手足相连的另一人而完成仪式。

真壁清次郎是如此沉迷于考证这些仪式，在自己被关入牢中的时候兀自不明白自己的命运将会如何。

在阴祭实行的那一天，迂腐不知逃生的学者被系于绳上，全身被刀刃切割，疼痛的喊叫震响了整个虚冥。也许真壁清次郎至死也没有考证出，以前由当主自己担当的阴祭生贽被转换成了外来客。实行阴祭的生贽所受的痛苦越重，越能安抚因为"红赘祭"失败而鸣动不休的"虚"。

而立花树月和立花睦月就是我和八重上一任的双子。

"红赘祭"仪式当天，树月遵照仪式掐死了

自己的手足，在弟弟的尸体沉入“虚”的时候，在睦月灵魂唤来的红蝶飞离他掌心的时候，悔恨却冲破了一切堤坝，在他心中响成涛声一片。

一夜之间，如潮水一般，银丝爬满了他的头顶，他竟然一下子变得少年白头。

“红赘祭”失败，阴祭成功举行，一年之后就要轮到下一对双生子再去完成“红赘祭”了。

树月立志要帮我们姐妹逃出皆神村，盼望不再有骨肉相残的惨剧发生。只是他没有想到，我和八重之间，会有一人违反誓言，而使皆神村飞满凄艳红蝶的黄泉之路会一直延伸下去。不同的只是，如今要我一个人去面对仪式罢了……

第三章 鬼双

红蝶在村中浮游，就像是没有希望的光，使道边的双子地藏延续，使浓重的黑暗绵延。

村子的西边，红蝶聚集最多的地方是五大家族之一的桐生家所在地。

若干年以前，一对姐妹从这里走出，慢慢走向神社。遮在宫司脸上的黑布像是灵堂的经幡垂落不动，而杖上的火把却像魔掌舞动不休，要把肃穆的神道和无言的天空抓碎。

周围的咒语流动不休，当桐生茜诧异地将手从桐生蓟脖子上离开的时候，一只红蝶从那脖子中间的印痕上冉冉飞起，追随入村里的蝶群，永夜逡巡在桐生家的周围。

从那一刻开始，桐生茜变得失神，没有活人的神采，没有任何生存的声息。

她的父亲桐生善达看着幸存的女儿，灵魂似乎一天一天在身躯内抽离，于是靠着自己人偶师的技艺造出了一个没有表情，不会言语的桐生蓟。两个阴阳相隔的姐妹朝夕相对，在阴暗的斗室里，一双活人的眼睛盯着木质的双眼，喃喃不休的问话似乎在给没有生命的木偶注入一丝丝热力。

偶尔的一天，木偶画就的双眼油彩开始剥落，漆黑一点的眼珠开始移动，就好像深渊里一点反光，和茜那道呆滞的目光融在了一起，墙上一静一动的倒影双双动了起来，而站在门口的善达面对这一切，惟独只有额头一条冰凉的纹线慢慢划了下来。

桐生善达慢慢走近那个木偶，苍白的眼睑、漆黑的眼珠转过来转过来。

房间内那些静止的人偶都在微微的动弹，它们随着桐生蓟的人偶转向了同一个方向，油墨点上的一点眼珠歪歪曲曲的倒映着善达的人影。

善达伸手想抓取那个人偶，但突然之间就变得浑身乏力，手兀自停留在半空。穿过手背，沿着手指的边缘，他可以看到那个人偶慢慢地站起，慢慢地靠近。那看似呆滞却又正在移动的眼珠逐渐地放大，越来越大。一阵寒意从背脊升起，善达猛然回头，看到的却是女儿桐生茜笑得歪曲的嘴角，一道红线正从那个角湾挂了下来。



室内顷刻震响了长久不停的惨呼和回音阵阵的笑声……

我直到今天才知道，在我们之前，有那么多双生子会以这样的方式死别。

通过红赘祭，被杀死一方的冤魂会唤来皆神村信仰的红蝶，镇住“虚”的鸣动，而生存的一方却因为亲手杀死同胞骨肉的悲哀和悔恨而变成失神落魄的鬼双，残留在这世上。

桐生茜是鬼双，亲手掐死自己弟弟而为之一夜白头的立花树月自然也是鬼双。只是当时我并不明白，没有了即将成为鬼双的姐姐八重，我如何才能唤来红蝶呢。

仪式将近的某日，我踏破秋光落寞的村间山道，走向凄凉的藏之里。我只想最后再见一面白发少年立花树月，向他问讯我最后的思疑。

推开尘灰堆积的门，牢里的幽暗夹杂着灰尘的味道一下子涌了出来。在那里，一个人影挂在半空，像钟摆一样晃来晃去。立花树月，这个一心帮助我们逃出皆神村的白发少年竟然就这样悬梁自尽，干涩而发青的嘴角似乎仍然保留着一点微笑的痕迹。

也许他以为自己已经达成了自己的心愿，让悲剧在他和弟弟身上终止；也许他自以为完成心愿之后，终于坦然地去完成和弟弟永远相伴的誓言。

却没有想过，在他摇摆的身影底下，我，又一个双生子，又一个从来没有过的被姐姐抛弃的双生子会木讷地站在这里。他更没有想到过，那个穿红衣的可爱少女，他的因胆小而时常躲在柜子里的妹妹，立花千岁也终于无可避免地成为亡灵。

灰，将他的白发涂抹上层层积垢；而我，心却已经沉入了开合的“虚”中。

除了独立去完成仪式，我，黑泽纱重还有什么存在的意义吗？

于是，我在红蝶舞动不休的夜路里，于是，我在村庄每道木门响动的凄惨幽咽声中开始走向那个既定的方向。

因为我明白，由我单独一人去实行的仪式不会成功，我必将会踏着所有村民的惨呼和自己的狂笑回来。

皆神村的罪恶，迟早要由同样的罪恶来清洗。

第四章 大偿

天仓零，当你站在这个已经消失的村庄的村口，当你摸着我搭在你肩上的双手时，你会想起什么呢？

“和你一起出来游玩，真是高兴。”

“是啊。对了，姐姐，你的脚……好些了吗？”

“感觉还好，没什么啦。”泉水响得若有若无，两个差不多的背脊靠在了一块。“嗯，零，我……”

“嗯？怎么了？”

“我……没什么……”

是潺潺的溪水？是树叶间遮遮掩掩的阳光？还是由落叶层层烂漫成一片金黄的树林让你想起你们姐妹身在一起的温馨？

但是，当天仓萤失神落魄的往前走去，你才惊醒过来肩上的这双手不是来自于姐姐。你一半诧异一半惊惶地回过头来，却看不到任何人影。

然而你知道吗，从你的姐姐萤也和我一样滑落在山道下的时候开始，你就再也不是天仓零。在我眼里，你就是我的姐姐黑泽八重，那个抛弃我离开我的人。

你曾经呆立在鸟居面前，为找不到进入的方向而哭泣，而不停地对着没有人听得到的夜空道歉。但是最后，你还是跟着和真壁清次郎一块来到皆神村的青年宗方良藏离开了这里。成为这个在地图上消失的村子里惟一生离的人。

仅仅是一道鸟居，就让你听不见我沉入“虚”时的呼喊；仅仅一道鸟居，就隔绝了我的怨恨仇恨？

那么现在代替你前来的天仓零，看见站立在尸海中狂笑不止的我，为什么还要那样的惊惶恐惧。

面对我的木偶慢慢地收紧我脖子上的绳索。无论她的服饰面容被制作得如何像我的姐姐，总是不能让这最后一次的红赘祭获得成功。大偿之日无可避免的发生，阴云惨雾将皆神村漂染，而我在每一个房间中穿行，眼珠跳离了眼眶、脖子拉开了豁口、带着筋骨肌肉的手足毫无



价值地像木偶一样脱离了躯体。我的笑声是这个飘满红蝶的村庄最好的注脚，我白衣胜雪却又染上朵朵红云。

绯红的衣诀飘动不休，随着这点红的痕迹，神道之上再次呼应起点点的火光。

天仓零，不，黑泽八重，你无能为力地看着自己的姊妹在宫司们的簇拥中慢慢走度廊。一路上火光跳跃，而那些虚幻的红蝶也化作兴奋的音符，起落在苍凉的夜色和飘着腥味的道中。

双子的命运从来就没有人能够改写。八重姐姐，哪怕你和宗方良藏一同逃离这里，妄想躲藏到平静的生活中，最终还是无法逃脱双子生来刻好的厄运，将你的替身天仓零送回了这里。

像潮声一般的咒语再度涌动在周围，层层叠叠的红光褫夺了你的神志。如被牵引，你慢慢地走到自己的姐妹身边。

“八重。”

“零。”

两个声音交叠在一起，将空间和时间完全混淆。

“姐姐……”

我或者天仓茧慢慢地躺在了“虚”之前的那块长石上，我甚至能够听见“虚”躁动不休的声息。

手牵引着手，慢慢放上了颈部。

“真的，没有关系吗？”

“可以的。”慢慢将你的耳朵靠近到颤抖的唇边。“只要，只要杀了我，一切就都好了。”

绳子越来越紧，只要那个艰难的瞬间到来，一切都将结束。

然而，我没有想到，我万万没有想到，在你我之间升起了一个阻隔。那是冰冷的射影机，它的镜头如同一双没有表情的眼睛，罩住了我的身形。

难道你真要用麻生博士发明的除灵物来驱散我的亡魂？难道这一切执念和怨恨都变得毫无意义？

血雾推动着我的愤恨，推动着我向命运相系的人冲去。

然而，镜头的闪光却如此迅速的亮起，像是时光的幕布朝一切事物铺展，清洗一切迟迟逗留而不肯散去的东西。

我在绝望中无力，我在无力中通晓了一切。属于我身体的每一部分都在这亮光中渐渐融化，渐渐散去。而我，却不知为何，在自己完全流失之前的刹那之间，却只想放声大笑。

哈哈，哈哈哈哈哈——

下篇：阳仪

第一章

缚在我手上脚上的绳子，另一端连在了神



官的手中。虽然我看不见他们的面容，却一定知道他们必然是我的近亲。

那一天我跑去把我见到的人，我的心思都告诉了大神官，在他惊讶甚至有些惊惶的脸上我甚至没有看出其后的一切。大神官告诉我，那个人已经失踪，我在不知不觉中被软禁。

祭台的烛火指向了最后的时刻，呼啸的东风催动了我脖子间的绳索，明灭不定的印象和回忆都在淡去，当痛苦像潮水一样布满我周身的时候，我的呼喊变得完全无声。

哪怕只让我再见他一面，也是不能够吗？他就这样离我而去？

我在下坠，不停地下坠，下坠，下坠……

但同时，却又有什么东西，一层层，一阵阵的进入了我的身体……

第二章

荒凉的冰室邸何时被脚步声踏破。

当咳嗽声响起的时候，我沉沉垂落了不知道多少年的双眼却在慢慢地睁开。那个男子爱怜地看着自己的妻子，而这个形容憔悴的少妇，不知道为何以她陌生的面容给了我不小的惊动。

我认识她吗？我是谁？

难道我不就是那个百年前促使绳裂仪式失败，最后的绳之巫女冰室雾绘吗？

祸刻发生之时，御神镜碎裂的闪光刺破村庄几百年来的安宁。邪气像飞腾而起的龙，将村庄所有人吞噬。随处可见的杀戮、毫无价值的死亡像瘟疫一样四处蔓延。直到现在我似乎都能够感觉到耳中此起彼伏的惨呼的不息震动。

我挂着一身的绳索，在冰室宅中游荡。那对奇怪的夫妻让我百思不得其解，丈夫整日只是埋首各种典籍资料，在我生活过的地方到处寻找着，而妻子却一直咳嗽，神情一日比一日委顿。

我没想到他们还有个女儿，我更没有思考过为何他们一家三口唯独只有这个小女孩能看得到我。

“我叫美琴，宗方美琴。跟我爸爸宗方良藏可是同样的姓哦。我妈妈？爸爸一直叫她八重。”

宗方良藏？八重？

这两个名字如流水一样在我心头经过，却溅不起任何水花。我终日关注的只是这个叫美琴的小女孩，看着她招来周围的伙伴，看着她懵懵懂懂跑过来，经过去。

我不知从哪里找到一个奇怪的仪器，黑黑的匣里有一面镜片，像黑洞更像深沉的眼眸望定我。我毫无来由地对这件物事感到发慌，将它送给了那个小女孩，看着她好奇地东拍西拍的时候，不安才能远离。

那一日，美琴和她的小伙伴举着这个黑匣四处游荡，我驻留在月色下的虚空，微笑着看着他们玩耍的样子。

屋内那少妇的咳嗽越来越剧烈，无由令我心烦。

“八重，你真的不要紧吗？”

“嗯，没，咳咳，没什么。只是你早日有了答案才好。咳咳。”

“嗯，我资料已经收集得差不多了。这里传承下来的神道仪式是为了封闭黄泉之门，由村中冰室家选出一名少女，以绳分别系住四肢脖颈，神官力扯就像五马分尸那样，其后以其为绳之巫女，挡于黄泉之门，保证该地3669天的安全。看起来，倒是有些像‘红赍祭’那样……”

“什……什么？”

那少妇陡然高起的声音将“红赍祭”这三字在我耳中震响，虽然我仍然无法明白它的意义，但那种惊悸、失望、怨恨却全部翻涌上来。

直到现在，我还是无从知晓那对夫妇和我有什么关系，但当他们的血飞溅在小小的斗室当中，当美琴稚嫩的脸面对着同伴们一地的尸体呆滞而无一点血色的时候，我却感到前所未有的快意。

我狞笑着伸手向这个小女孩抓去，她已然完全没有了反应，下一瞬间她将会和她的父母一样，委顿在地，面部的痕迹随时间渐趋模糊。

美琴手中的黑匣动了一下，一阵寒意猝然划过我的身躯，我惊慌失措地后退，远远看着小女孩脸上依稀可辨的那少妇的痕迹，忽然变得心灰意冷。片刻前复仇的畅快全然不见，因为我根本不知道为什么向那对夫妇复仇，为什么要复仇。

人世，早就把我遗忘，而我，也把人世的一切归还，留不下任何记忆。

最后，我让这小女孩孤身一人哭泣着离开



了冰室邸，而我，自此也不愿有任何人打扰，只是封锁在这荒宅而已……

第三章

没有谁比我更清楚人命的消失会是这样一件轻而易举的事。当那些执念、那些思想和感情从面前这个学者头顶冉冉升起的时候，就像尘花一束，被风吹起化为颗粒，顷刻之间就点点飞扬，无踪无迹。

一个月前的地震唤醒了我，死亡再度在这一方山谷横行。同时却又招来了三个远方而来的人影。他们是作家高峰准星和他的助手平板巴，编辑绪方浩二。他们来到冰室邸是为了高峰的创作而来。

看着他们到处取材的样子我只是想嘲笑，在这里没有可被深究的戏剧，如果有，那也就是死亡而已。没有什么能和死亡相比，它就像永夜长空的一颗星，默然不语地罩定每一个人，让所有人都无法逃脱，陷落在不停的轮回中。

既然你们探究出这里不停发生虐杀的过去，既然高峰准星你已经找到四块御神镜的碎片而妄想使这悲惨的往昔复原，那么你也就必然要接受这死亡的洗礼了。

当我最后向平坂巴这个尚且单纯的女孩下手时有了一些犹豫，在庭院中我曾和她对话，知悉了她涉世不深的纯朴，让我油然想起若干年前那个可爱的小女孩。然而最后我还是把手指插入了她的喉咙，让微温的红色液体一滴一滴地淌下来，淌下来。杀我不愿杀的人像一根刺一样，在我早已无形的心脏上轻轻挑了一下。但是不公正的死亡和遗弃曾经这样对待过我，我又凭什么要对其他人宽容呢。

三个访客就这样悄无声息的归于尘土，我原本以为这次能够得到长久一些的安静，却没有想到下一个访客会如此快的到来。

雏咲真冬，为寻找恩师高峰准星而来。

他踏在回廊之间，惊起了那些卑微的亡魂。悬在房梁上的草绳晃动着房屋中楼梯一声一声的响起，难以捕捉的叹息声在他身周回绕。他站在镜前，若有所觉的回过头来。长廊的半空瞬间就在黑暗里镌刻出了我的轮廓，我身上的绳索就像无数双手向他伸去，将他带离了回廊。

月光如银，在他头发上镀上一层银灰。我正要将他变为我手底下一个亡魂的时候，却忽然看到了他昏迷中的脸容。我讶然后退，这张脸像符咒一样重重击中了我。

似乎又回到了生前，当我坐在窗前，第一次看到那个陌生的男子时。

似乎又回到了前生，当他看见我向我挥手，而我脸颊微热的时候。

我在中庭散步，恰好遇上了他，我们无意间开始交谈。

他把我叫了出去，告诉我庭院中许多花名，脸颊再度升起暖意。

大神官严肃的表情……

村人似乎看穿我心思的眼神……

跳跃的烛火……

四肢的疼痛……

那人的眼眉……

前生的往事杂乱无章的天花乱坠，几乎将我掩埋。

难道世上真有如此相像的人？难道人死后不是我见惯的化成孤魂野鬼，而真有转世的可能？

面对这样一个人，我如何能够下手，甚而至于我有些惧怕的要躲避开他。

然而，他从冰室邸随处拾起的片纸残章却逐渐将我过往拼凑而出。

无论我怎样的凄厉面容和虚假的惊吓，他都变得不再惧怕，甚至就站在那里静静地望定了我。

就像在仪式前的那些夜晚，那人悲哀的表情从梦中四面八方围绕着我。而现在，这个名叫真冬的男子，淡淡的眼神和平坦的双眉又轻易的让我无处可逃。

"我知道你有个悲惨的过去，但是，能否请求你不要再随意残害他人？"

说得如此轻易吗。我被夺走了一切，除了永生不忘的憎恨，还有什么意义。难道你可以代替那个人，不再离去，留下在这个鬼蜮陪伴着我？

他一言不发只是望定我，清澈的双眼却将他坚定的意愿表露无疑。我身上的绳索一阵乱颤，他居然真的要留下陪伴我。

只是，你并不明白，不解除自祸刻而来的诅咒，我们是永远只能这样生死相隔的相对的。

第四章

我看着她走进冰室邸，看着这最后一个访客来敲碎这里的沉寂。四周鬼影幢幢，我不知道这个女孩如何能够抵御住恐惧而一步一步踏进冰室邸的凄惨过往的。

她的手上举着那个黑匣，四处浮游的鬼火在这个黑匣对照下从形迹缥缈直到踪迹全无。她几乎与过去惨事中所有的人会过了面，就像是水渗透在纸上，将那些凄惨一块一块的抹去。

当她最后用手中的黑匣使冰室家当主灰飞烟灭的时候，一切已经无法挽回。

五片御神镜碎片逐一到了她的手上，她走进月读堂，爬下梯子，足音在甬道间阵阵回响。

"她是雏咲深红，是我的妹妹。我想她来这里是为了来找我的。"

这句话轻飘飘地经过，甬道那边一个脸庞慢慢地升起。而我们的视线也缓缓，缓缓地对到了一起。

深秋的山道……

突然坠落的无力感……

绳索慢慢地收紧……

庭院中落满的樱花残瓣……

绝望的惨呼……

呆滞而稚嫩的眼神……

无数的影像海藻一般纷乱地袭击了我的脑海，记忆变得一片混乱。对这个从未见过的女孩，悔恨、怨愤、挂念、思疑，种种说不清道不明的情绪将我撕碎得凌乱不堪。我甚至忘记了自己究竟是谁，为什么会漂浮在这里。

我唯独转过身去，想寻找真冬，那张最为熟悉的面庞。

然而，我没有想到，我万万没有想到，在你我之间升起了一个阻隔。那是冰冷的射影机，它的镜头如同一双没有表情的眼睛，罩住了我的身形。

有什么东西，开始脱离了我的身躯，它们像纱一样，飘飘拂拂地散去，令我变成了真空，同时却无又让我感到一阵轻松。许多被冲乱的记忆影痕随之而去，逐渐将长久以来罩在我身上的昏寐不明驱散、消失。

当我从无边的亮光中恢复过意识之后，所能看到的只是这个名叫雏咲深红的小女孩离去时对她哥哥恋恋不舍的眼神。

真冬居然直到最后还是留下陪伴我。

"我们的母亲深雪是因为这台射影机而发疯去世的，好像从我们的外婆宗方美琴开始，我们就已经有了这种除灵能力的遗传。我想，是深红用射影机驱除了你身上附着的恶灵。我会一直陪伴着你，今后这一代的安宁还要依靠你的努力。拜托了。"

我看着真冬一脸的诚挚，刹那之间便得通体清澈，不再有哪些杂念，不再有那些思考无定和回忆无踪。那五条绳索转变为一种召唤，不再有当初的恐惧和痛苦，我慢慢地飘上去，轻轻地挂在黄泉之门面前。

我们的目光彼此相对，漫长时间内笼罩在这一代的凄风惨雨在逐渐的退散。不再有前世今生的困扰，在我和真冬的沉默相对中，唯独只有一只不知从何处误飞来的蝴蝶，在我们之间扇动着一双浅红的翅膀。

那点光，如此地渺茫，却如此地真切。

就好像不曾褪色的希望，就好像至死不渝的誓言，永远都在那里轻扬、舞动……



后记

这篇结构仓促的小说来自于《零》及其续作《红蝶》，然而他们的时间关系却正好颠倒，《红蝶》在前，《零》在后。没有把这两款游戏都通关并且仔细阅读游戏中每一个文件，也许读懂这篇小说回有些困难。另外，为了照顾小说的戏剧性，作者也追加了不少穿凿附会的地方。

在《红蝶》NORMAL 难度也即故事本身的设定上，天仓零最后是完成红赘祭的，亲手掐死了姐姐天仓茧，因此也让自己成为新一任的鬼双。而在这里，作者采用的是HARD和NIGHTMARE难度下的结局，零驱散茧身上黑泽纱重的恶灵，但实际上这是违反《红蝶》故事的初衷的。

《零》的故事虽然发生于《红蝶》之后，但她的缘起却远早于《红蝶》。以常理来讲，冰室雾绘的惨剧早就已经发生，她的怨灵身上是不可能再积聚黑泽纱重的记忆的。故事设定里化为怨灵的雾绘有两个人格，一个使她惨无人道地虐杀一切踏入冰室邸的人；另一个却使她怀有怜悯，而对年幼的宗方美琴和酷似自己生前恋人的雏咲真冬手下留情。作者在这里正是利用了这双重人格，将恶灵的部分曲解为黑泽纱重的附体，如此似乎也能解释生前恋人和姐姐“抛弃”自己的两种悲哀的重合，而且宗方美琴为什么会在冰室邸里找到射影机也有了一个解释。

《零》系列是PS2上除了《寂静岭2》之外，又一部故事性突出，并且具有人文内涵的恐怖游戏，她所涉及到的宿命、人物之间的思念、日本神道文化影响下的巫礼民俗以及那特有的“日式恐怖”都是其它同类游戏所难以见到的。

在这篇小说之后，作者整理了一个大致的“零”世界发生的事件时间顺序表，通过这张表，在小说中看的一头雾水的读者也许更能清楚的理解，《零》系列是怎样一个故事。作者水平极其有限，错误遗漏之处在所难免，请对《零》系列有心得的玩家谅解并指正。

《零》系列事件时序表

◆冰室家为某一山村担当祭礼的家族，他们以裂绳仪式封住黄泉之门，让祸害远离村民因而得到敬重。

◆天保八年（1837年）十二月十三日，冰室邸实行的裂绳仪式因为担当的绳之巫女思念其生前的恋人（绳之巫女必须心无杂念，但雾绘却恋上了一个外来的男子。该男子最后被大神官所杀，但雾绘却仅仅被告知那人失踪而已）而失败，祸刻发生，冰室家发生了残酷的虐杀事件。

（以上为《零》的缘起）

◆皆神村历来信奉“虚”的传说，认为一定时期内如果不能镇住“虚”的鸣动，黄泉之门势必大开，邪恶而污秽的东西会大量涌出，为害人间。

◆为镇住“虚”，需要进行“红赘祭”的仪式。即在皆神村出生的双子身上实行，由一方掐死另一方，怀着怨愤痛苦的死者被投入“虚”，同时能唤来守护神红蝶镇住鸣动。而生存的一个变为“鬼双”苟活在世上。而按照皆神村的传统，先出生的一个被视为弟或妹，后出生的为兄或姊。

◆某一次“红赘祭”由桐生家的姊妹茜和萸担当，茜掐死了萸，成功地完成了“红赘祭”，但茜自己却从此失去了心神。

◆人偶师桐生善达为了让女儿恢复心智，制作了外貌和桐生萸一样的人偶，但没想到桐生萸的怨灵却真的附在了人偶的身上。桐生善达想毁去这个邪恶的木偶，但却被自己的“两个”女儿所杀。

◆下一次“红赘祭”轮到了立花家兄弟树月和睦月身上，虽然树月依照仪式掐死了兄弟，但因为他对睦月过重的思念而使成为鬼双的他一夜白头，仪式也告失败。

◆根据传统，“红赘祭”一旦失败就要立刻执行阴祭。过去曾由经过修行的黑泽家当主自己担任，实行“身削的仪式”，即以利刃割碎肉体并且吊上草绳投入“虚”中。他们认为身受此仪式的“生赘”痛苦越重就越能安抚因“红赘祭”失败而鸣动不休的“虚”。

◆不知道从何时起，阴祭的生赘目标改为从外人身上寻找。因此来到皆神村考察的民俗学者真壁清次郎被当作了目标，黑泽家当主良宽盛情招待他们，其实只是为了让他在执行阴祭时感到更大的痛苦。

◆阴祭成功进行，真壁清次郎被作成了“楔”。立花树月虽然因保密作用而被软禁在了藏之里，但他立志不让其他双子重演他们兄弟的惨剧，因此设法通知下一任双子黑泽八重和黑泽纱重，并且写信给自己的儿时好友宗方良藏，拖他照顾她们姊妹。

◆在逃离过程中，纱重不慎失足掉下山崖而被村人带回，八重却因在鸟居前寻找不到已经异变的皆神村入口而只得跟随前来得宗方良藏离开。与此同时。立花树月却以为心愿已了，加上明知道会受到极重的刑罚，遵守和睦月长相伴的誓言悬梁自尽。

◆虽然只有纱重一人，但看到树月自杀和以为姐姐离弃的她已经心死，单独与制作的人偶执行“红赘祭”。因为她的愤根和双子未能完全，这一次“红赘祭”当然还是失败。

◆连续两次“红赘祭”的失败使大偿发生，化身为怨灵的纱重虐杀村人，皆神村也因为“虚”涌出的戾气而在地图上消失。

◆天仓零和天仓茧姊妹因为儿时有着和黑泽姊妹相近的遭遇（茧也不慎滑落山崖）而被召唤到皆神村来，纱重将天仓零视作离弃自己的姐姐八重而展开报仇。而天仓零无意间拾获前人麻生邦彦发明的射影机，与恶灵斗争，力求救出姐姐。但宿命前定，天仓零最终被迫完成又一次“红赘祭”，成为新的鬼双，孤独的离开皆神村。

（以上为《红蝶》发生的故事）

◆宗方良藏和黑泽八重离开皆神村后结为夫妇。若干年后，成为民俗学者的宗方良藏为了考察某地神道仪式而带着妻子以及女儿宗方美琴住进了冰室邸。

◆美琴不知道在哪里捡回了一台照相机，透过它能够看到一些不干净的东西，美琴拿着它到处乱拍。有着些许通灵能力的八重忧心忡忡，但她的身体状况却越来越差，某日不慎将射影机交给女儿后，美琴和三个小伙伴同时失踪。过后不久，宗方夫妇也在冰室邸双双遇害。

◆几十年后，因发生地震，冰室邸附近又发生离奇横死事件，作家高峰准星带着助手平坂巴和编辑绪方浩二来到这里，为自己的下一部作品取材。

◆取材过程中平坂巴经常能够看到一个身着白衣、身上挂着绳索的女子在室内游荡，并且与之对话。而高峰准星在取材过程中逐渐了解到绳裂仪式，以及如何用御神镜封镇黄泉之门的方法。但他们三人却再也没有生还。

◆为寻找失踪的恩人和老师高峰准星，雏咲真冬来到了冰室邸。真冬和深红是雏咲深雪的女儿，而深雪，却正是宗方美琴的养女。雏咲家一直有着通灵能力的遗传，深雪因为在射影机中发现过多的灵异现象而疯癫至死。真冬也和老师一样失踪在冰实邸。

◆妹妹深红为了找回哥哥，一年之后也踏进了这个鬼影瞳瞳的深宅。她第一个看到的就是哥哥留下的射影机以及各种恐怖的影像……

◆最后，深红找齐了五块御神镜碎片，以御神镜的力量驱除雾绘身上的恶灵，雾绘重新成为绳之巫女，堵在黄泉之门口。而外貌酷似雾绘生前恋人的真冬，因为同情雾绘的遭遇而决定留下来，陪伴她保卫这一带的安宁。

（以上为《零》发生的故事）



《零》游戏要点补遗研究

一 通关后隐藏要素一览

1.关卡选择

读取通关记录后，再次选择故事模式，可自由选择关卡进入，所有道具及灵力点继承。

2.服装变更

PS2 版

追加服装	内容
special1	茶色套装
special2	重化妆套装
special3	和服及手袋

XBOX 版

追加服装	内容	出现条件
Special1	带有冰室家家纹的紫色服装	游戏通关
Special2	同 PS2 版 Special1	游戏通关
Special3	同 PS2 版 Special2	以 "nightmare" 难度通关
Special4	同 PS2 版 Special3	以 "nightmare" 难度通关
Special5	红色服装及提灯	以 "fatal" 难度通关
Special6	白色服装及提灯	以 "fatal" 难度通关
Special7	带有白质地柄的服装	以 "fatal" 难度 S rank 通关
Special8	PS2 版普通服装	以 "fatal" 难度 S rank 通关

注：xbox 版达成 S Rank 的条件为 2 小时内通关，灵力点数 300000 以上。

3.难易度选择

故事模式开始后可选择怨灵的强度，选择 "nightmare" 之后，怨灵的攻击力提升为 2.5 倍。

Xbox 版将 "nightmare" 难度通关之后，还能选择更难的 "fatal" 难度。在 "nightmare" 难度中无限怨灵出现的时间间隔变短，一旦接近怨灵不能积攒灵力槽，而最终夜会发生些许变化，最强敌人 "铠武者の灵" 出现。

4.特殊机能封印解除

特殊机能	解除条件	必要点数	机能
感	PS2:游戏通关 Xbox:battle	PS2:42000sp mode 全部完成	战斗时以箭头指示怨灵方向 Xbox:64000sp
追	PS2:游戏通关 Xbox:battle	PS2:64000sp mode 全部 s rank	战斗时自动捕捉怨灵移动方向 Xbox:76000sp
扩	游戏通关	80000sp	战斗时增加镜头放缩机能
无	PS2:battle mode 全部完成 Xbox:"fatal" 难度通关	PS2:74000sp Xbox:92000sp	摄影时不消费胶卷
零	全灵体收集 100% 同上	PS2:96000sp Xbox:98000sp	灵力槽永远MAX，摄影得点增加

5.BATTLE MODE

开始出现五个关卡，随完成而追加其他关卡，总共 20 个MISSON。在此模式下得到的灵力点，可延续至故事模式中。

6.SOUND TEST

自由选择欣赏游戏中 BGM。

7.GHOST LIST

拍摄下的浮游灵及地缚灵一览。PS2 版 108 体，Xbox 版 119 体。全部完成可解除特殊机能 "零" 的封印。

8.RANKING

统计计算游戏中总和得点数及评价级别。PS2 版最高 9999 点，之上不表示。Xbox 版得点无上限。

9.画廊模式（Xbox 版）

"fatal" 难度通关后，读取通关进度可进入此项，欣赏各种设定插画。

二 秘技及小技巧

1.最强指令（Xbox 版）

在标题画面时输入 X B X 上上下上上上右 X B X，听到效果音后进入 NEW GAME，射影机从开始就得到了强化，同时直接开启特殊机能和全灵体 LIST。此外，还能得到下列道具：

万叶丸 5 个，御神水 3 个，镜石 1 个，灵石 30 个，九零式胶卷 48 张，七四式胶卷 48 张，三七式胶卷 48 张，一四式胶卷 96 张，灵力点 700000。

2.BATTLE MODE 的背景选择

在选择关卡时，按下某一功能键就能开启特殊背景效果，具体如下：

按键(PS2 版)	按键(Xbox 版)	效果
L1	L	噪波粒子画面
R1	R	黑白画面
L2	白	绿色调画面
R2	黑	对比度强烈的画面

3.稀有怨灵 "床から伸びる手"

在第一夜击倒无限怨灵后，第十四体就会出现 "床から伸びる手"，并且是灵体目录中看不到的。

4. 怨灵抓取攻击回避法

在怨灵抓取攻击发生判定的瞬间，按住 X 键以及左摇杆，就能够避免伤害。具体的方法是在画面变化，发生被攻击效果音时，准确快速地按下这一指令，需要注意的是时机掌握必须十分准确，不能通过连打来实现。

5.摄影时的距离计算

在与怨灵战斗时是根据距离来计算得点数的，而距离只和水平有关，与垂直距离无关。因此在怨灵位于深红正上方时，无论距离多远，对其拍摄都能得到 CLOSE SHOT。

6.最高得点的出现方法（PS2 版）

2 周目以后，在第二夜与 "首を吊る女の灵" 可以一下子得到 9999 点上限的灵力点。步骤如下：

a 战斗前将射影机改造至上限。

b 在普通战斗中先以十四式胶卷将怨灵打至濒死状态。

c 装备上辅助机能 "迟" 以及特殊机能 "追"，捕捉住怨灵的动态，等其消失于上方。

d 等其在上方再度出现后，发动 "迟"，攒满灵力槽拍摄即可。

7.发生拍摄变化的门

在着物之间和围炉里之间来回，取得 "赤い手镜" 之前和之后，对 2 层的门拍摄，分别显现出 "狮子头の置き物" 和 "镜の抜けた镜台" 两张不同的照片。

8.出现场所产生变化的固定怨灵

在第三夜的いけすの部屋和围炉里之间配置的是固定怨灵，然而会随行动次序产生登场先后的变化。先进入的房间出现的是 "发の长い女の灵"，后进入的会出现 "浮かび上がる颜の灵"。

9. 怨灵的同时攻击

怨灵的同时攻击能够得到高点数的拍摄机会（DOUBLE SHOT 以及 TRIPLE SHOT），因此必须掌握。

a 第三夜 "瘴气で倒れた人々" 出现的场合，必然会发动三体同时攻击。

b　第三夜进入“いけすの部屋”，满足无限怨灵出现条件后，无限怨灵会和普通怨灵同时攻击。

c　在阶段廊下满足无限怨灵出现条件后，无限怨灵会和普通怨灵同时攻击。

d　第三夜自“ともしびの廊下”进入围炉里之间，满足无限怨灵出现条件后，无限怨灵会和普通怨灵同时攻击。

e　“ともしびの廊下”出现无限怨灵后，逃入围炉里之间，无限怨灵会和普通怨灵同时攻击。

f　最终夜奈落桥事件动画过后，“さまよう男の灵”和“浮游する女の灵”会展开同时攻击。

三　无限怨灵出现场所一览

出现地点	出现地点	备考
禁忌の地下道	地缚灵“学者 宗方良藏”附近，地下道最深处的死路	固定怨灵出现场合
鬼の口	记录点	
渡り廊下	通往鬼の口的门前	固定怨灵出现场合
荒れ果てた部屋	通往吊いの间的门前	
吊いの间	通往回廊的门前	
樱のある中庭	通往逢魔之渊的门前或边缘入口的三岔路	击倒神官全员方可逃往记录点
逢魔之渊	入口附近	击倒神官全员方可逃往记录点
阶段廊下	通往2层廊下“控えの间”的持续部分	
佛间	朝向祭坛右侧两座佛像附近	击倒冰室家当主后方可逃往记录点
箱庭を囲む回廊	朝向石碑左侧的边缘（廊下部分） 通往ともしびの廊下的门左侧弯角	击倒神官全员方可逃往记录点
いけすの部屋	通往阶段廊下的门前 井户のある里庭最近的细板	可能与固定怨灵同时出现 击倒神官全员方可逃往记录点
井户のある里庭	通往いけすの部屋小道弯角附近 通往井户のある里庭的门前	
深き森の参道	阶梯中部，视角发生改变的场所 通往鸣神神社的门前	
鸣神神社	全部区域 1层墙壁中途	往缝隙反面的墙壁移动，回避可能
回廊	通往2层上座敷门前 走上阶梯处	
仓	进入时，左手并列的架子处 登上梯子处	
大广间	记录点	
月读堂	记录点	
月の井户	记录点	
和人形の间	窗边祭坛附近	
着物の间	通往和人形の间门附近	
ともしびの廊下	通往箱庭を囲む回廊的门稍前方	
围炉里の间	通往ともしびの廊下的门前 一层小楼梯前	可能与固定怨灵同时出现
绳の廊下	通往玄关的门前	
玄关	吹出瘴气的洞附近	往屏风侧移动回避可能
隐し通路	三岔路面の部屋边上的拐角	
面の部屋	通往隐し通路的门前 通往箱庭を囲む回廊门边左拐	
目隐しの间	记录点	
上座敷	通往书斋部分道路的入口	
中庭を望む月见台	全部区域	
控えの间	记录点	
琴の部屋	卷轴附近	

附：无限怨灵出现时间

章节	出现开始时间	出现预定时刻（击倒后/逃跑后）
第一夜	对仓之封印灵奥へ诱う女封印后	5分钟后/2分钟后
第二夜	最初	5分钟后/2分钟后
第三夜	最初	3分钟后/1分钟后

四　全灵体100%收集

序号	怨灵名称	推荐的摄影场所
001	缚られた男の灵	第二夜吊いの间作为第二个无限怨灵出现
002	缚られた男の灵	序章必然出现
003	首女の灵	最终夜调查屋顶里地面的磷光后出现
004	手の长い男の灵	第一夜、第二夜必然出现
005	首が折れた女の灵	第二夜吊いの间作为第一个无限怨灵出现
006	编集者の灵	第一夜必然出现
007	助手の灵	第一夜必然出现
008	作家の灵	第一夜必然出现
009	浮游する女の灵	最终夜必然出现
010	さまよう男の灵	最终夜必然出现
011	はう少女の灵	第一夜、第二夜必然出现
012	隐れる少年の灵	第二夜必然出现
013	井户の少女の灵	第二夜必然出现
014	发の长い女の灵	第三夜必然出现
015	さまよう僧の灵	第三夜禁忌の地下道，作为第三个无限怨灵出现
016	目を隐された灵	第二夜必然出现
017	首を吊る女の灵	第二夜必然出现
018	民俗学者の灵	第二夜必然出现
019	浮かびあがる颜の灵	第三夜必然出现
020	瘴气で倒れた人々	第三夜开头出现
021	瘴气で倒れた人々	第三夜开头出现
022	瘴气で倒れた人々	第三夜开头出现
023	昔の绳の巫女	最终夜必然出现
024	首无し神官の灵 type A	第三夜必然出现
025	首无し神官の灵 type B	第三夜必然出现
026	首无し神官の灵 type C	第三夜必然出现
027	首无し神官の灵 type D	第三夜必然出现
028	冰室家当主の灵	第三夜必然出现
029	雾绘	最终夜必然出现

序号	浮游灵名称	章节	出现场所	出现条件
030	绳の廊下の男	序章	绳の廊下	从廊下中央而来
031	阶下を见下ろす男	序章	围炉里の间	阶梯附近
032	冲立里の男	第一夜	玄关	打开通往绳の廊下的门
033	梁によこたわる男	第一夜	绳の廊下	射影机入手后
034	兄らしき人影	第一夜	围炉里の间	靠近阶梯
035	阶下を步く男	第一夜	围炉里の间	确认通往上座敷门锁之后，在消失于屏风前往断裂的楼梯
036	屏风に消える男	第一夜	围炉里の间	确认通往上座敷门锁之后，走下楼梯（*1）
037	さまよう男	第一夜	书院の间	进入中间大间
038	男の死体	第一夜	书院の间	打开壁橱后（*2）
039	窗に消える男	第一夜	着物の间	入室后稍稍前行（*3）
040	押入に隐れる男	第一夜	ともしびの廊下	赤い手镜入手时L字角弯角处出现
041	立ちつくす男	第一夜	ともしびの廊下	赤い手镜入手后打开书院の间的门く
042	背后に立つ男	第一夜	着物の间	真轮の键入手后（*4）
043	镜の前の女	第一夜	回廊	接近镜子
044	さまよう女	第一夜	吊いの间	接近祭坛
045	奥を指差す少女	第一夜	仓	对吊いの间的门摄影后进入
046	缘侧に消える女	第一夜	樱のある中庭	从边缘走出
047	中庭に消える女	第一夜	樱のある中庭	接近逢魔が渊的门
048	振り返る女	第一夜	樱のある中庭	打开通往和人形の间的门
049	とび降りる女	第一夜	樱のある中庭	对“影から见る子供”摄影后沿边缘前进（*5）
050	振り返る男	第一夜	阶段廊下	进入房间
051	角を曲がる女	第一夜	阶段廊下	进入阶段横向的道路
052	首を吊る女	第一夜	樱のある中庭	“玄武の刻石”入手状态下走近樱花树
053	目を溃された女	第一夜	荒れ果てた部屋	“玄武の刻石”入手状态下走近坏了的门，然而看过“深き森の参道”的动画后无法出现
054	女の生首	第一夜	阶段廊下	击倒いけすの部屋的“助手の灵”后，立即从“和人形の间经逢魔が渊回到吊いの间，其后走近阶段廊下的阶梯，然而看过“深き森の参道”的动画后无法出现
055	里庭に消える男	第一夜	井户のある里庭	走近井户
056	助けをもとめる娘	第一夜	井户のある里庭	走近竹林道路（*6）

057	立ちつくす男	第一夜	深き森の参道	走近鸟居
058	张り付けの男	第一夜	鸣神神社	“青いテ　ブ2”入手时（*7）
059	缘侧を走る子供	第二夜	和人形の间	打开樱のある中庭的门（*8）
060	逃げていく子供	第二夜	阶段廊下	走进镜子（*9）
061	走り去る子供	第二夜	いけすの部屋	进入房间（*10）
062	兄らしき人影	第二夜	渡り廊下	自弯角之前而来
063	首を吊った女	第二夜	樱のある中庭	走近樱花树
064	月见台の男	第二夜	樱のある中庭	“紫阳の刻石”入手状态下走入中庭中央
065	缘の下の少女	第二夜	樱のある中庭	“紫阳の刻石”入手状态下走下阶梯
066	扉の前の男	第二夜	鬼の口	调查大门
067	烛台を指差す少女	第二夜	荒れ果てた部屋	“紫阳の刻石”入手状态下打开吊いの间的门
068	着物に隐れる子供	第二夜	着物の间	进入后稍稍前行（*11）
069	书斋に消える男	第二夜	围炉里の间	打开通往上座敷的门
070	书斋の前の男	第二夜	上座敷	打开金库
071	月见台に消える男	第二夜	上座敷	打开金库后走出书斋
072	廊下をさまよう男	第二夜	隐し通路	走近面の部屋的门
073	廊下をよこぎる男	第二夜	目隐しの间	“目隐しの”入手后离开房间
074	中庭に消える男	第三夜	吊いの间	走近祭坛
075	振り返る鬼面の男	第三夜	樱のある中庭	对月读堂门摄影后走近阶段廊下的门
076	白い着物の少女	最终夜	座敷牢	“雾绘のかんざし”入手后离开座敷牢

序号	地缚灵名称	章节	出现场所	出现地点
077	背后に立つ子供	序章	玄关	格子中间
078	怒りにみちた男	序章	围炉里の间	阶梯正面的书架上
079	着物を着た女	第一夜	着物の间	对着镜台右侧的着物の间
080	苦痛にゆがむ女	第一夜	樱のある中庭	靠近月读堂门左侧的角落
081	暗にしずむ僧	第一夜	いけすの部屋	北侧位置垂着经幡梁上
082	ふり返る少女	第一夜	井户のある里庭	井户的角落
083	ゆがんだ男	第一夜	深き森の参道	阶梯途中横向，朝着鸟居的右侧树林
084	暗に浮かぶ僧	第二夜	阶段廊下	阶梯部分之上的窗(从2阶廊下处摄影)
085	苦しみの人々	第二夜	鸣神神社	对着祭坛的左侧镜子
086	やけただれた男	第二夜	逢魔が渊	袋小路深处
087	恶灵をまとう女	第二夜	大广间	绳の廊下第三个房间的东南角天井
088	诉えかける亡者	第二夜	隐し通路	三叉路口西向道路的梁上
089	发をなびかせる女	最终夜	屋根里	较长直线道路途中的天井
090	底から见上げる男	最终夜	奈落桥	桥中央部分往绳殿方向左侧的山崖底
091	六つの憎念	最终夜	绳殿	中央台座正上方
092	编集者 绪方	第三夜	书院の间	壁橱
093	助手 平坂巴	第三夜	逢魔が渊	水车角落
094	作家 高峰准星	第三夜	鸣神神社	天井
095	目隐し鬼	第三夜	目隐しの间	中央路灯
096	学者の妻 八重	第三夜	樱のある中庭	樱树树枝
097	学者 宗方良藏	第三夜	禁忌の地下道	地下道途中左侧
098	冰室家当主	第三夜	大广间	当主の证入手后的神棚
099	雾绘の想い人	最终夜	逢魔が渊	栈桥中央小岛西侧的池塘中
100	真实を缚った男	最终夜	佛间	自梁上往中央祭坛处看
101	全てを背负う男	最终夜	逢魔が渊	石冢里北侧池塘中

序号	封印灵名称	出现场所
102	奥へ诱う女	第一夜必然出现
103	(PS2版)引きこまれた女 (Xbox版)水浴びをする女	第一夜必然出现
104	(PS2版)影から见る子供 (Xbox版)和人形の间の男の子	第一夜必然出现
105	(PS2版)壁の中の怨念 (Xbox版)壁にしみ込んだ怨念	第二夜必然出现
106	(PS2版)见下ろす怨念 (Xbox版)绳の廊下のどくろ	第二夜必然出现
107	(PS2版)隙间に隐れる少女 (Xbox版)隙间に隐れる女の子	第二夜必然出现
108	下敷きになった女	第三夜必然出现

Xbox版追加灵体

序号	怨灵名称	推荐的摄影场所
001	铠武者の灵	“fatal”难度最终夜必然出现

序号	地缚灵名称	章节	出现场所、出现地点
002	瘴气に浮かんだ颜	第一夜(2周目以后)	围炉里の间 围炉上
003	隐れていた男	第一夜	吊いの间 樱のある中庭边上祭坛角落
004	水面に浮かぶ少女	第一夜	逢魔が渊 岸边北侧
005	さ迷う子供	第二夜	いけすの部屋 深色水面附近
006	镜の中の女	第二夜(2周目以后)	绳の廊下 镜子
007	暗に浮かんだ颜	第二夜(2周目以后)	回廊 2层窗口
008	引き寄せる手	第三夜(2周目以后)	禁忌の地下道 地下道最深部
009	见つめる亡灵	第三夜(2周目以后)	逢魔が渊 栈桥肋部的灯笼
010	森をさ迷う灵	第三夜	深き森の参道 阶梯中部上方,向着鸟居的左侧树林
011	生贽になった女	最终夜(2周目以后)	月の井户 井绳

注：

*1　走下楼梯时，必须靠着屏风一侧行走，浮游灵出现后，举起相机稍稍偏右即可。

*2　出现时间异常之短，动画结束后立刻举起相机，稍稍偏右拍摄。

*3　进入后尽快走到着物的隙逢处举起相机。

*4　射影机举起，需注意光圈方向。

*5　摄影最难的浮游灵。走出边缘举起相机，朝向月读堂，能够看到面前的鸟居，使鸟居柱子保持在光圈中心，按下右摇杆移动，随时调整，令柱子保持在中央。浮游灵出现后会强制变为普通视角，立刻按三角，再摄影键连打。

*6　与前进方向相反，建筑物墙壁的窗户处出现，对其举起相机后按右摇杆后退引出。

*7　在天井出现，立刻回身，镜头往上。

*8　打开门后立即举相机摄影。

*9　进入后立即前行，浮游灵出现立即举相机自动捕捉拍摄。

*10 进入房间后立即举起相机，并且让深红往横向移动。

*11 进入房间后举起相机，对准正前方与左边衣挂的缝隙中央，按右键前行。灵出现时视角强制变化，立即举相机连打拍摄。

《零 红蝶》游戏补遗研究

一 射影机的基本知识

1.攻击力的计算

胶卷的基本攻击力

零七式	一四式	六一式	九零式	零式
16	40	50	60	80

游戏难易度

EASY	NORMAL	HARD	NIGHTMARE
×1.5	×1.0	×0.8	×0.5

射影机的感度强化

Level0	Level1	Level2	Level3
×1.0	×1.3	×1.5	×1.8

强化透镜

“刻”Level0	“刻”Level3	“零”Level0	“零”Level3	“灭”Level3
×1.5	×2.0	×1.8	×2.78	×3.6

摄影时机

完全捕捉	Fatal Frame第一击	Fatal Frame第二击	Fatal Frame第三击
×1.0	×1.0	×0.5	×0.5

二 秘技与小技巧

1.特殊事件

满足以下条件后，可看到普通剧情内所无法看到的事件：

时期	场所	条件
一ノ刻	逢坂家一阶土阶廊下	浮游灵“佛间に消える女”出现后，先不去佛间，而去玄关，听到茧呼唤后再回佛间
二ノ刻	皆神村三方路	自阶梯而来
八ノ刻	皆神村朽木	“八角菱の键”入手后对茧进行两次调查

2.槙村真澄与须堂美也子这对恋人的结局

根据以下顺序完成相关条件，可见到普通流程下无法见到的怨灵“切り刻まれた男”

a 二ノ刻或五ノ刻，逢坂家一阶奥の间，“村の调查记录 一～四（一部）”入手。

b 二ノ刻或五ノ刻，皆神村。在御园的鸟居、槌原家前的井户、三方路风车附近的地藏、神社的门等四处收集“村の调查记录 一～四（完全）”，收集齐后自动得到“村の调查记录 五”。四ノ刻或五ノ刻，黑泽家一阶纳户。浮游灵“力つきた男”出现(没有必要先将内部的“皿のついた指轮”入手)。

d 五ノ刻，逢坂家一阶奥の间。进入房间后发生剧情动画，随后拾起在屋内的“皿涂れのメモ”，随后怨灵“切り刻まれた男”与“迷い达んだ女”双双出现。

3.心灵现象一览

时间	场所	内容
二ノ刻以后	逢坂家 一阶 土间廊下	通往奥の间拐角的墙壁上映出女性的脸部及双手
二ノ刻以后	逢坂家 一阶 奥の间	火钵间能听见“オカエリ”（我回来了）的声音（边缘有浮游灵）
四ノ刻	泽家 一阶 大广间	对茧的面部摄影后，会有无数双手向其伸去的幻象
六ノ刻以后	桐生家	没有特别意义的人偶站立在那
六ノ刻以后	桐生家 二阶 高床座敷	从人偶近处走出房间可以听到“ココニイテ”（到这里来）的声音
七ノ刻以后	立花家 二阶 纳户	进入一定时间不离开可听见“タスケテ”（救命）的声音
七ノ刻以后	桐生家 一阶 双子の部屋	在地面落下的“念珠”入手后有球滚来
八ノ刻以后	皆神村 藏	以摄影模式观看阶段上的人偶可见到其头部滚落的现象

三 编外之灵

灵体名称	出现时期	出现场所	备考
さまよう女(暂名)	一ノ刻	皆神村 逢坂家前	未收入灵LIST，摄影时无名字表示，正式名不详
扉をふさぐ女	一ノ刻	逢坂家 一阶 佛间	未收入灵LIST
桐生 蓟の灵	六ノ刻	桐生家 一阶 纳户 桐生家 一阶 窗边的纳户 桐生家 二阶 纳户	未收入灵LIST
振り返る忌人(暂名)	七ノ刻	桐生家 地下	未收入灵LIST，因此时无射影机，摄影不可能
茧	零ノ刻	皆神村 地下 虚	Hard难度以上，未收入灵LIST

152灵全收集方法及序号请参考《游戏机实用技术》刊登的研究部分，下面只将几个比较难拍的灵为大家详细说明一下：

037 诱われる茧

·不要踏上浮游灵出现路线，先在桐生家前的记录点记录。

·站立在A地点举起射影机，将光圈中心调整为B地点。

·放下相机，按X键快跑。

·诱われる茧出现时，快跑到见到为止。

·在茧脚到达墙壁前举起相机立即摄影。

043 二阶を　i く茧

·装备上强化透镜“迟”，积攒1阶段以上灵力槽，胶卷使用零七式。

·站于A地点，向箭头方向冲刺。

·二阶を步く茧出现时画面替换，零一瞬无法行动。此时在画面外不明位置，按下X键前行。

·恢复行动后，在画面上看到零之后立刻举起射影机。

·按住□键视点往右上移动，看到二阶的茧后按下×键发动机能。

·如果失败，稍加调整，再度以×键摄影仍能成功。

055 走り去る子供

·站立在A地点，举起射影机往箭头方向，稍稍向下。

·保持这一状态，继续前进。

·走り去る子供在眼前出现，立刻按下快门。

056 横切る子供

·在A地点举起射影机，对准门，稍稍向下。

·保持这一状态，按住右摇杆往右下移动。

·横切る子供出现时，边移动边摄影。

099 走っていく子供 八ノ刻

100 走っていく子供 八ノ刻

101 走っていく子供

·在逢坂家入手家纹风车后，去着物の间存盘。

·装备强化透镜“迟”，积攒灵力槽1以上，用零七式胶卷。

·打开房门后，在画面切换地点往A地点前进。

·立即举起射影机，稍稍往左立即有第一个孩子出现，按×键摄影。

·立即将视点往右，对第二个孩子摄影。

·持续往右，拍下最后一个孩子。

·无灵力状态时，采用九零式胶卷，对第二第三个孩子同时摄影。

END



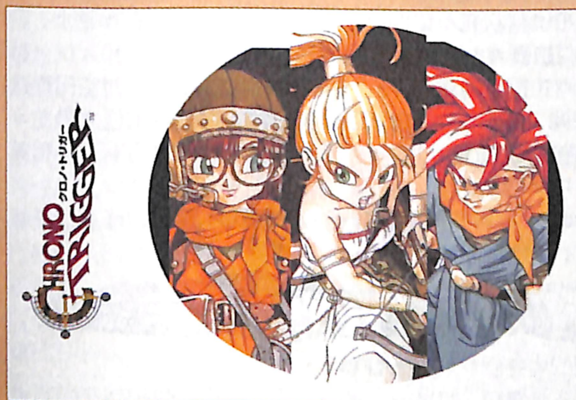
文：小孔

回首《CHRONO TRIGGER》的世界观

滩边同拾



在笔者以前剖析游戏世界观的文章中，使用“时间顺序”来进行叙述无疑是最省力的方式。一般来讲，无论是游戏的主线故事还是玩家的欣赏习惯，也都默认这样的时间顺序为最佳。但，在RPG历史上，唯独有这样一部作品，敢于打破时间在游戏流程中的束缚，并且还完美地交织成一个非常严谨的叙事整体，获得了所有玩家的绝口称赞……这样的成就，游戏界至今没有出现一个后来者可以超越，甚至她的正宗续作也没能达到（《CC》的成就在于平行世界，这个我们以后再详细对比）。



有一定年资的读者们应该知道，当年为《CHRONO TRIGGER》这部作品进行故事构架的，是一群现在在日本游戏业界被尊称为“神”的游戏剧作家和制作人。这部作品诞生在他们辉煌的智慧火花激情碰撞的那个黄金时代，已经成为后世RPG仰望的楷模。对于这样的作品，以笔者有限的文字功力，恐怕很难能将之完美地重现在各位读者的面前。对此，我只能尽力而为……

最后还有一点要申明的是（也是最重要的一点哦！），因为写这篇文章的关系，笔者本人已经完全变成了狂热的加藤正人FAN，加藤大神在《CT》的故事中负责的是古代魔法王国部分的剧本，在《CC》（《CHRONO CROSS》）和《RD》中则是全部剧本构架的建造者，在后面的部分中，我会向大家详细的阐述《CC》和古代魔法王国的关联，以及加藤之所以成为“神”的理由。（笑）

序 史前纪

首先，要有光。啊？错了，这不是《XENOGEARS》，是《CHRONO TRIGGER》。哦，好吧，首先要有地球和生命！据《CC》所述，我们已知的生命是从单细胞生物进化而成的，最开始的生命仅仅沉睡在大海中。后来，它们开始能够在水中自由游泳，并且有了自主的意识。这些生命中，有些并不满足在水中的生活，它们梦想着能够看到蓝天、



感受陆地……亿万年过去了，它们看似荒谬的梦想成为了现实，从海中爬上了陆地。陆地上开始繁衍各种各样的生物。在它们中间，爬行动物逐渐变成了王者，地球成为了恐龙主宰的世界。这些恐龙的智慧也在逐步地进化着，也许其智慧和文明之发达早已超乎我们的想象……在6500万年前，它们建立了相当发达的龙族文明。

但是，红色的大星从天而降，它名叫“Lavos”！在原始人类的语言中，LA代表巨大的，VOS的意思是火焰。Lavos的降临，改变了一切……

第一章 千年祭

公元1000年，《CT》的故事，正式开始了。



故事的主角名叫克罗诺，是一名长着红色头发并且充满活力的少年。他的朋友名叫露卡，是一个狂热的科学家。今天，在Guardia王国千年祭的会场，露卡要向大家展示她的新发明——“物质传输机”！克罗诺当然是她第一个顾客，那机器成功地将克罗诺从左边的平台变消失，传送到右边的平台——插一句，这个设计思路和克罗诺的红头发，后来成功地被ENIX应用到他们的全新网络游戏《CROSS GATE》（国内译作《魔力宝贝》）中去了。

但是，当克罗诺的朋友玛露公主站到台子上的时候，那机器却和她胸前的项链发生了共鸣，玛露被卷进了时空黑洞中，消失了。克罗诺拿起项链也冲了进去……

克罗诺被带到了四百年前中世纪的Guardia王国，这里，人类正在和魔族进行着殊死的战斗，王国的王妃也失踪了。但突然出现的玛露被国王当作了王妃，于是他们不再去寻找真正的王妃，这使得历史发生了变化，要知道玛露就是初代王妃的后代，如果初代王妃遇害，那么玛露也就不会存在了……于是克罗诺和露卡去寻找真正的王妃。在路上他们碰到了对王妃忠心耿耿的骑士——青蛙，他们一起救出了王妃，玛露也从时间的尽头（最果？《CC》里面的死海？天哪，这时候就开始铺垫的工作……）回来了。

露卡试着解释了时空穿梭的原理：通过旋转单一一个超重力点，时空连续性就会收缩……因此，可以将这个能量吸入其他一切的奇异点转变成环状结构。把这个环作为不同次元的门，就可能可以在不同的时空中穿梭。她制造出时空之门稳定器（门匙？），大家回到了A.D.1000年。

克罗诺因为涉嫌绑架公主而被抓，在法庭上接受审判。游戏中想要被判无罪的话需要前面在千年祭的时候注意以下几点：

撞到玛露后要尽快把项链还给她；要帮小女孩找到丢失的猫；不要在奇怪的武器店老头（伟大的三XX中的X之XXボッシュ=Melchior！）那



里购买武器；不要偷吃左上角老头的便当；不要在玛露买糖果的时候乱动。

但是，无论在法庭上被判有罪（三天后死刑）还是没罪（搅乱公众秩序入狱三天），都会被大臣关进牢房的时候定为死刑，区别仅仅是在牢房中醒来后有没有人给放回复道具而已。所以二周目的时候请随意当坏孩子吧(^-^)。克罗诺逃出空中刑务所，路上还会救一个道具店老板的儿子。玛露为了克罗诺，居然和自己的老爸翻脸，三个人为了逃离追兵，跳进了未知的时空门……

第二章 未来

A.D.2300年。这里是人类凄惨的未来。衣衫褴褛的幸存者们在聚集地依靠能量补充装置维生，但却没有一点食物。地下虽然有食物贮藏库，但却有机器人卫兵把守着。好不容易进入仓库，却发现所有的食物都腐烂了，只剩下了一粒种子…调查电脑资料得知，在A.D.1999年，一只巨大的地底生物冲出地层，放出炙热的光线，将文明世界变成了现在的样子，那一天被称为，LAVOS之日……



三个人继续向另一个时空门前进，露卡在时空门的基地修复了一个机器人：R66—Y，给他取名为ROBO。机器人自告奋勇加入队伍，带领大家去它的家——工厂遗迹。目的是去打开时空门的电力支援系统。但是在那里，它遇到了它的四个机器人兄弟。它们谴责ROBO背叛机器人帮助人类，并把它打烂了。被修好的ROBO决定和克罗诺他们一起去旅行，因为，它现在已经无家可归了。

一起进入时空门的四个人来自不同时空，于是他们来到了时之最果（时间的尽头），这里有一名老人（伟大的三XX中的X之XX ハッシュ=Gaspar！）还有一个会随着队伍级别而变化的“战神”！克罗诺通过最果的时空门，回到了A.D.1000年的中世纪。但却没有回到西大陆的王国，而是来到了东大陆魔族村庄的民宅。记得当年看过一篇“重度RPG中毒症”的调查问题集，其中有一条是问道：“看到家中的衣柜是否会经常打开以检查其中是不是存在着时空门？”，嗯……出处就在这里了。魔族们对人类充满敌意，连道具店都黑心100倍……三名勇者在魔族村庄的广场看到了魔王的雕像，魔王是400年前来到东大陆的，魔族们在他的带领下正在进行令伟大的LAVOS神转生（苏醒）的事业。为了阻止魔王，他们通过时空门又来到了中世纪。

第三章 圣剑

A.D.600年。Guardia王国的方桌骑士团（Square^-^）正在和魔族进行着最后的决战，勇者们帮助骑士团进行战斗。这时魔王的第一大将小丑ビネガ－（Ozzie）出场了。这个家伙和他的后代在今后的戏份的确不少。这一次将他打败还是很简单的。不过，要想击退魔王，就必须找到传说中的圣剑グランドリオン（英文版叫masamune，正宗）。在デナドロ山上，克罗诺找到了圣剑双胞胎グラン和リオン（masa和mune），通过了当年王国最强骑士塞拉斯相同的考验，得到了圣剑的残片。ROBO发现这剑上写着ボッシュ/Melchior的名字，于是他们回头去找这名武器师傅，得知如果想要修复圣剑就必须找到一种名叫赤辉石的红色石头，这种石头曾经被当作货币来使用，只有在远古才能找到。一行人来到了公元前6500万年的原始时代……

B.C.65000000年。这是原始人类和恐龙文明发生碰撞的年代。在强盛的恐龙文明的统治下，人类的生存空间非常狭小，经常和恐龙一族发生战斗，但一直处于劣势。克罗诺在这里遇到了原始人的酋长：英姿飒爽的大姐姐艾拉。虽然语言简陋（据说那时候人类的脑容量仅仅是现在的1/3），可战斗力却超强！艾拉也很喜欢强壮的勇者们，邀请他们前往自己的村子做客。这一段最喜欢的还是露卡的解释：“我们来自后天之后！”

イオカ村和ラルバ村是两个截然不同的村子。号召大家和恐龙战斗到底的艾拉是イオカ村的酋长，但是那些不喜欢战斗的人都跑到ラルバ村躲藏了起来。另一边，恐龙一族的首领名叫阿扎拉，他非常聪明，对原始人类抱着斩草除根的态度，无论是反抗的还是不反抗的，一律斩尽杀绝。酒后狂欢的翌日，有龙族的脚印出现在村里，而露卡的时空门匙被偷走了！艾拉和大伙一起跟踪脚印去寻找小偷。在森林中他们遇见了艾拉的男朋友キーノ，他因为艾拉说喜欢克罗诺而吃醋，偷走了门匙，但在半路上，门匙被龙人抢走了。艾拉要キーノ承担起保护村民的重担，自己和大伙一起冲向恐龙的巢穴。阿扎拉首领对“猴子”的同伙们能够制造出时空门匙这样的机械感到很惊诧，他都不知道这东西该怎么用。他召唤出巨大恐龙ニズベール，只要打倒它就能抢回门匙……勇者们胜利地完成了任务，和艾拉依依惜别。

回到A.D.1000年，武器师傅用赤辉石和圣剑残片成功的修复了圣剑グランドリオン！

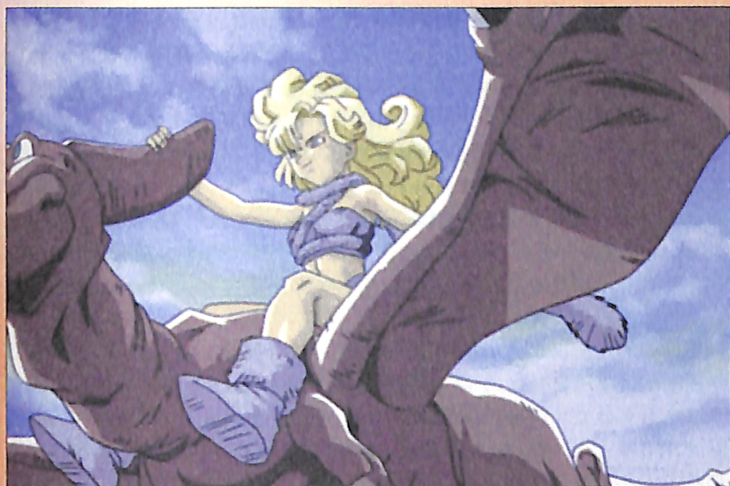
第四章 魔王/Lavos诞生

重新见到圣剑的青蛙回想起许多往事……

青蛙最开始并不是青蛙，他是一名勇者，名叫格雷。他和当年的方桌骑士团长塞拉斯是好朋友。他们一起出发去打败青蛙王，得到了勇者的纹章，还有圣剑グランドリオン！但是他们到了魔王的面前，却无法和他的魔法对抗，失去了圣剑的塞拉斯光荣地牺牲了，格雷被悲痛和恐惧凝固，魔王和他的手下笑话他是个胆小鬼，把他变成了青蛙的模样。时间一晃就是十年，如今，圣剑又重新出现在格雷面前，他鼓足勇气，带领克罗诺他们，来到了魔王城的入口。

在绝壁之前，青蛙又再次回想起当年的点点滴滴：





小时候总是被欺负的格雷，和总能及时赶到的塞拉斯；即将去参军的塞拉斯和犹豫的格雷；被魔王的魔法打中掉下山崖的……青蛙，勇者的纹章飘落在地……

青蛙举起圣剑グランドリオン，那力量冲破云霄，汇集起乌云的漩涡，一道闪电从天而降，电光在圣剑中蓄势待发。青蛙勇者对准面前的绝壁劈将下去！电光火石之间，山岩被冷生生劈开两段，露出了隐藏在后面的魔岩窟的入口。

穿过洞窟来到魔王城，这里早有人在等待他们，小丑ビネガ－制作了重重的机关，另外两个打手也不是好惹的，其中甚至还有一个人妖。当年青蛙和他们交手都是和塞拉斯一起，但现在青蛙证实了自己的实力，即使没有塞拉斯，青蛙也不会畏惧这些杂鱼的！只有小丑ビネガ－使用的机关比较令人头痛，不过他最后还是在猫猫大神的惩罚之下，掉进了自己设下的圈套。（笑，《CT》中猫猫的戏份也很多的说）

进入魔王的房间，鬼火一步一步在面前点燃，排列成一条通道；在通道的尽头，一个圆形的魔法阵中心，漂浮着一个影子。（魔王的出场真是百看不厌哪！魔王命！）魔王因为仪式被打断而非常不爽，但几个小强的战斗力实在也确实很强。就在这时，Lavos苏醒了，他长久以来一直居住在地心深处，吸收大地的力量而成长着……他是从什么时候来到地球的呢？勇者们和魔王一起被吸入了Lavos制造出的巨大时空门。当克罗诺再次醒来，他见到了艾拉姐姐！

B.C.650000000年。魔王似乎没有和他们一起来到原始时代。Lavos看起来也并不是他制造的。这时，恐龙人突然袭击了森林中隐藏的ラルバ村，还抓走了所有反抗的年轻人，包括キーノ。艾拉救人心切，和克罗诺一起出发了。有“御姐控”倾向的朋友们这一段情节可千万不要错过了。

他们冲到了阿扎拉的面前。这里别忘了使用大姐姐的偷盗技能，会有好东西的说。虽然在这个远古时代，魔法胶囊还没有被发明出来，但是阿扎拉身上就已经有相似的东西了（游戏里是这样解释的，汗）

远方，红色的大星lavos迅速地接近！

在这危急时刻，キーノ带着飞龙来救大家。阿扎拉拒绝乘坐飞龙逃走，他罚下毒咒：“很快，烈焰般的石头将会倾盆而下。火焰将烧焦土地。烧毁的平原将慢慢地结冰，一个漫长而残酷的冰川期。哇哈哈…… 这是报应！你们将会希望不如和我们一样消失！记住我的话，这块大地是我们恐龙人的东西，可恶的猴子们，你们的日子是不会长久的！”

据历史记载，就在这一瞬间，Lavos埋葬了恐龙王国。但丛林中的“类人猿”和那个从天而降的绯红之焰接触后进化成了“人类”。也许那不是“进化”而是“变形”，人类的脑容量比原先扩大了三倍，学会了更多征服自然的手段，他们开始遍布整个大陆……

勇者们决定趁Lavos刚进入地球的时候解决他，却发现面前出现了时空门，这一次，又将会通往哪里呢？

第五章 天空之城

B.C.12000年前。由于Lavos进入地心深处，吸收地核的能量，地表逐渐进入漫长的冰川期。地表是冰雪的世界，但这里却有通天之道，通往天上人的城市，这里是魔法王国Zeal！人类魔法文明的顶点……拥有魔法之力的人们自称为天上人，而那些天生没有魔法血统的人们只能做地上人，躲藏在简陋的地洞中遮挡冰川地表的风雪。魔法王国的女王Zeal热心于魔神器的制作，据说那是非常强大的魔法力。但王国之中也有反对的人，那就是三贤者之一的命之贤者ボッシュ，女王反感他的言论，把他囚禁在なげきの山。

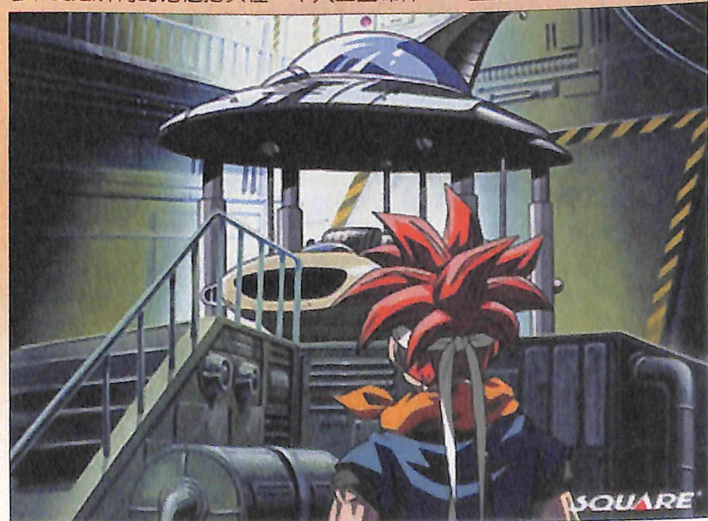
天空的宫殿中，勇者们居然遇到了圣剑双胞胎，还有他们的姐姐多琳Doreen。他们都是命之贤者制造的奇异生命。圣剑双胞胎平常喜欢恶作剧，而他们的姐姐则是来无影去无踪，除了在这露了一小脸，要想再见到她，就只能到《CC》中去找了。那时候圣剑グランドリオン被人称为魔剑……

负责古代魔法王国剧本部分的，就是加藤正人。我们可以看到，后来的《CC》故事基本上就是以古代魔法王国的故事底线为基础而衍生出来的。很多隐藏的暗线在一开始就已经在《CT》中设计完成，如果你仔细观察，会发现不少这样的伏笔。

在《CT》自身的故事中，最大的伏笔当然是克罗诺碰见小王子杰克和他随身不离的的紫色小猫的那段场景：“黑风开始抽泣……你们当中有一个人会死掉！”Zeal女王有两个孩子，莎拉公主和杰克王子。莎拉从小就很有魔法的天分，自从母亲开始研究起魔神器，莎拉的主要工作也变成了这个。但是Zeal女王似乎被魔神器勾掉了魂，完全变成了另外一个人。而小王子杰克，虽然拥有着和姐姐不相上下的魔力，却由于这个原因将它隐藏了起来，杰克觉得，他的亲人现在只有莎拉姐姐一个人了。

这些天，王国里来了一位预言者，他带着面具，一幅神秘的样子。但是，他对王国里面将会发生的事情却好像了如指掌，百验百灵。这名预言者，就是长大了的小王子杰克，他想要在魔法王国的悲剧发生之前，阻止Lavos！

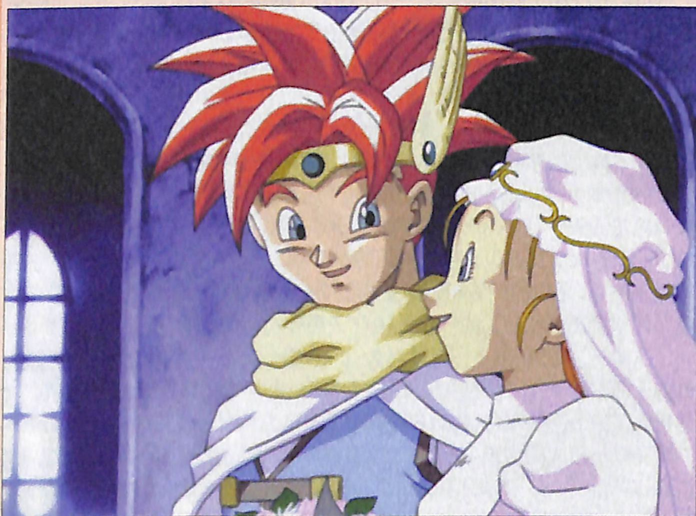
主角一行人的到来打乱了预言者的计划，他逼着莎拉把克罗诺他们送回原本的时空，并且封印了B.C.12000年的时空门。这个时候，ROBO想起，在自己的时代也曾经见过带有古代魔法王国徽章的门，他们又来到了未来。在这里，他们找到了理之贤者ガッシュ的留言。他研究了lavos的历史，得知他是从太古时代起就沉睡在地球深处，吸收地心力量而成长。在中世纪的A.D.600年，曾经被魔王召唤出来。到了A.D.1999年，他突破了地表毁灭了世界，到了A.D.2300年，Lavos在一个叫死之山的地方开始下蛋。Lavos就是以行星为母体的巨大寄生虫。ガッシュ自知寿命无多，便把所有的记忆拷贝在一个人工生命体ヌゥ里面，并且，留下了一艘



时空飞船，给那些能够穿越时空来到这里的地球拯救者们。

克罗诺乘坐时之翼回到了古代魔法王国。但是，Lavos的力量实在是太强大了，用圣剑グランドリオン虽然破坏了魔神器（同样的红色石头制作的，也就是类似冰冻之炎的东西），但是苏醒了的Lavos还是打开了时空之门，魔法王国的三贤者分别被送到了三个不同的时空：命之贤者ボッシュ来到A.D.1000年的魔族大陆当了武器商人；理之贤者ガッシュ被送到了A.D.2300年的废弃都市，开始研究时间的原理；时之贤者ハッシュ来到了时间消失的彼方：时之最果，在这里等待着时间的旅行者们……而小王子杰克则被送到了A.D.600年的中世纪，在那里他遇到了小丑ビネガー，为了给姐姐报仇，他决心在中世纪把Lavos召唤出来，用自己的力量干掉他！为此他不惜变成魔族的王。

如今，魔王回到了魔法王国，但是当他脱去了预言者的伪装，站在Lavos面前却发现，自己一人的力量实在无法和Lavos抗衡。克罗诺为了救大家牺牲了自己的生命（其实是好没道理的牺牲，但他是主角的小强，不怕的^—^），莎拉公主在最后一刻把大家传送了出去，自己却被拖进了无尽的黑暗（伏笔！又是伏笔！）



Lavos从海底爆发出炽热的光线，盛极一时的古代魔法王国沉没了，海底的爆炸引起了大海啸，广阔的大陆只剩下几座孤岛。这就是大洪水的传说吧？还影射了沉没在海底的亚特兰蒂斯文明……

下面的故事当然是让克罗诺复活。魔王站在海峡边凝望着大海中央，莎拉姐姐就消失在那里面。魔王和青蛙的世仇在这个时候也应该有个交待了。如果选择和他作战，那么青蛙在后面就会变回人形。如果选择化解冤仇，魔王就会加入队伍，共同对抗Lavos。

带着魔王来到残存的村子广场，这时候突然跑来了一只紫色的小猫，对着魔王喵呜喵呜叫个不停。把魔王换出队伍，它便跑开了，再把魔王换进队伍（魔王：搞什么？看偶怎么轰杀你！），小猫又再次跑了过来，喵呜喵呜，叫的一声比一声凄惨……这只猫，就是天空之城中，和小王子杰克形影不离的那只猫猫啊！现在，小王子杰克已经被送到了中世纪，但站在眼前的魔王，却依然是小猫朝思夜想的主人那……可现在的魔王不可能再带着小猫走了。

每一次在这里听到小猫的呼唤，就忍不住掉下眼泪。虽然明明知道魔王不在队伍中便不会有事发生，但每一次来到这里，也还是忍不住把他调进来……所以至今，最想养的宠物，还是猫。

这不知道应该算是加藤正人的猫情结，还是我自己的猫情结……不管怎样，当后来听说"《CT》里面可以养猫"的时候，那时的心情已经无法用语言表达。

附：《CT》养猫法

首先，在千年祭会场中要攒奖券点数到80点以上，建议去打卡拉OK机器人。或者去赛跑，堵住压注的那名选手之外的其他三个人（在他们面前打A键）。攒够了钱去东边的小丑恐怖屋，选80点的那个迷你游戏去玩。要把三个怪物都打回洞里才算赢，而且自己这边的同伴不能被火烧成黑炭。完成之后就会得到一只小猫。我们都知道克罗诺家里是有一只猫的，再加上这一只……得到小猫后，再去玩恐怖屋的游戏机就会得到"猫粮"，猫粮会根据家中小猫的数量和游戏读盘次数而减少，同时克罗诺家里的小猫也会一只一只的变多，直到楼上楼下全都变成猫的领地。（上限是11只）。猫猫的颜色也不一样哦！里面也有好像杰克的猫那种紫色的小猫。

没有看过猫情节的玩家，恐怕不能理解这个迷你游戏存在的意义。

——加藤正人是神（猫神）。

后来有人考证这只紫色小猫的名字，是叫做Alfador，这正好是《CC》早期可以说得的同伴的名字，这个家伙和魔王样长得实在是太像了！也是漂浮在空中的黑魔法师。他的日文名字叫アルフ，英文名叫做Guile（根据RD来的，后述）。所以有人猜测アルフ就是《CT》里面的魔王，使用了爱猫的名字来做化名。但是，加藤等官方始终没有透露真正的底细。也许，他们一直在准备制作后续作品吧？

第六章 时之卵

说了半天猫，克罗诺的事情好像大家都忘记了呢……为了拿到克罗诺的人偶，大家不得不在克罗诺母亲的面前撒谎："克罗诺现在很好。"……

时之最果的老人交给他们时之卵——"Chrono Trigger"。

"我们叫它 Chrono Trigger。它有着巨大的潜能。
经过一系列特殊的事件后，它将会对时间产生强烈的效果。
去找那发明了银翼号的人 ，询问该如何解这只蛋……
就如任何的普通的蛋，它表现出一种可能性……
它或许能够孵出，或许不能……
但是Chrono Trigger给了你们一个能把朋友带回来的机会……
蛋起到的效果将等同于你们为寻找答案而付出的努力。
不会多，也不会少。"

大伙来到了A.D.2300年，找到了理之贤者的拷贝，他说要大家上死之山使用时之卵，便有可能发生奇迹。他给了这三个提示，最后请求勇者们，关掉这个生物的开关，让他获得永久的安眠。

死之山的山顶，时之卵（CHRONO TRIGGER）发射出点点星光，太阳被巨大的黑影遮蔽，时空的扭曲又再次出现。玛露他们来到了克罗诺被杀死的那一瞬间，在那里，时间居然全部静止了！他们赶快使用千年祭上得到的人偶换掉了克罗诺。山顶，玛露和克罗诺终于紧紧地拥抱在一起。夜空中回荡着八音盒的旋律，这《遥远的回忆》一直在时空中回荡，在不知名的时间和空间里，一个名叫飞的男孩，偶然打开了四千年前的八音盒，天使的肖像缓缓转动，流出古老的旋律。(《XENOGEARS》)。

第七章 旅历



克罗诺复活，大家正式开始打倒Lavos的旅程，时之贤者ハッシュ为大家指明旅途的航向：

"在中世纪，一位女子坚定了决心要复活森林的生机……

在中世纪有一个恶魔，ビネガ—Ozzie，盘踞在邪恶的隐匿处……

在未来，机器被制造出来的地方，有一件任务。

还有一块非常特别的，能够世世代代闪耀着光辉的石头，无论在久远的过去还是遥远的未来。

有一名高贵骑士的幽灵。他在中世纪内被魔

王杀死，经常在现代出没……

在中世纪有一个闪烁着彩虹色的物体……

你们中的一人与需要帮助的人很亲近……去找到这个人……赶快……"

要把所有这些支线剧情完成，才能够完全的明白《CT》的整体架构究竟是什么样子的。

第一个事件最开始还是在天空之城的宫殿中，一个宫女打扮的人问主角，到底是应该保留命之贤者留下的树苗，还是遵从女王的命令烧掉它。如果那时没有遇到过，也会在后来的广场上碰到同样的问题。这名女子就是中世纪沙漠中央小屋里面女孩子的祖先。答错了就不会有树苗，当然也就不会有森林了。先帮着中世纪的女孩打倒沙漠的怪物，再出一个诚恳工人（ROBO，它劳动的样子真的是特别的努力呢！从耙地播种和赶害虫样样一丝不苟），到400年后看成果吧！一大片的沙漠已经完全变成了森林，森林中央是菲欧娜的神殿，那里面的嬷嬷都是继承了圣女遗志的信徒。ROBO由于年久失修已经被当作神像被供奉了起来。

露卡修好了ROBO，这四百年对于大家伙不过是乘坐飞船的一小会儿，ROBO可是整整劳动了好几百年的说！（《CT》光荣劳模奖）

第二个事件紧随而至。是夜在篝火边，露卡发现了另一个时空门。跳进去发现居然是十年前自己的家。母亲当年误触了履带机器的开关，永远的失去了双腿。只有迅速地输入机器密码才能阻止这一切。而机器的密码是老爸最爱的女人的名字，LALA。如果是超任的手柄，分别按L，A，L，A，就好了。到了PS版，意境就差了很多："L1，O，L1，O"

因为魔王参加了队伍，所以中世纪就没有魔王了，但仅还是要打的，只不过带领魔族的是小丑ビネガー。400年后广场上魔王的石像也变成了大魔王ビネガー的石像。ビネガー的后人在村中是举足轻重的村长级人物。赶快到中世纪ビネガー的老巢看看，这里又是一片机关满地，不过最可爱的还是偷窃得到的两样道具。某人妖的胸罩，效果是魔防加12；某小丑的盔甲，效果是装备后自动混乱……难怪这小丑总是在关键时刻出昏招。除此之外，这里如果没找到魔王的最强装备的话，就等于是白来一趟的说。

因为打败了ビネガー大魔王，因此魔族从此不再和人类为敌，伟大的ビネガー村长也变成了"因为祖先蓄意挑拨魔族和人类的关系而被大家唾弃"的小流氓。

在未来，ROBO找到了他出生的地方。这里除了在不停的生产机器人，还有很多被抓来的人类。他们被放在传送带上放进流水线，送出来的成品居然是能量结晶，据说这就是机器人能量的来源。也许，当年沃卓司基兄弟，也是看《CT》长大的，仔细观察A.D.2300年的世界，这里和MATRIX里面所描述的人类的未来，还真的很有些相似。机器人的领袖MATHER BRAIN解释，人类在地球的诞生是寄生虫lavos影响的结果，但lavos终究会离开地球去侵袭别的行星。因此lavos留下的这个被破坏殆尽的行星将来一定是机器人统治的天下。

不过，这里最令人惊诧的，还是ROBO的亲人和身世。ROBO是主电脑MOTHER BRAIN为了调查人类的行为而派出的机器人间谍，里面装入了和人类亲善的程序。ROBO的本名其实是普罗米修斯，盗火者——这个名字日后继续出现在《CC》的主电脑FATE的电路板中。ROBO虽然是机器人，却还有一个女朋友Atropos。他们悲伤的对决日后成为了许多游戏中经典的模仿对象。如果有可能，真的很想改变这样的未来……

太阳石的事件是一个典型的《CT》式案例。同样的事情如果放在《CC》中恐怕就会大不一样了，但《CT》简单的逻辑往往却能获得最佳的效果。话说在现代有人偷走了太阳石，但是因为家教的偏差，只认钱，不认人。为了改变家教，只好到四百年前，无偿的送给这家的主母9900块的肉干，"啊呀呀，原来这世界上还有不为钱的好人在啊？我一定要好好教育我的子女，让他们做好孩子"，就这样，回到400年后，无偿的拿回了太阳石。

青蛙的好朋友塞拉斯死后被埋葬在北边的废墟。那里年久失修变成了魔窟。要请人去修理之后才能通行。塞拉斯再次见到格雷和他的圣剑感到很欣慰。他的亡灵终于可以无牵无挂的离开了。而圣剑也恢复了他真正的威力。不过可惜的是，作为塞拉斯的头号敌人，即使把魔王带在队伍中，也不会出现什么特别的台词，说真的，哪怕是说一句对不起也好。

寻找修理工的时候碰到了冒险家TOM13世。根据他的指引来到了废弃已久的恐龙人城堡遗迹，这里埋藏着最终道具的制作材料虹之贝。勇者们把虹之贝交给中世纪的国王保管。回到现代，却发现玛露的老爸居然被带上了法庭，理由是"变卖国库中饱私囊"。要赶紧到宝库中找到虹之贝才能洗清冤屈。在贝壳上，玛露发现了母亲留下的遗言，让他体谅父亲做一个好国王的担子。

不过，魔族不是已经和人类和好了吗？为什么仓库里还有魔族敌人？原来这一次在捣乱的魔族依然是600年前抓走过王妃的那个假扮大臣的ヤクラ的后代，居然已经是ヤクラ13世了。而那个大臣实在是CT中最可怜的家族，从祖先到自己都免不了被关在箱子里的命运。

得到了最强道具和装备，小强们终于能够向最后的"黑之梦"出发了。

第八章 终点

黑之梦从B.C.12000到未来2300都存在着，但未来的黑之梦大门却无法打开。这使得笔者偷窃4套最强魔法帽子的计划彻底失败。Zeal女王和Lavos的外壳基本上不会引起太多的争论，但大家应该都对Lavos最内层的核记忆犹新。BOSS的本体居然不在正中的身体，而是在两个对称的核心中的右侧。这个设定当年不知道难倒了多少英雄豪杰。还有一个疑点就是在黑之梦中，发现了和六名勇者一模一样的人类标本。如果对照着《Xenogears》的设定来看，这六个东西表示的意思是，他们六人的遗传因子已经作为这个星球最优秀的部分被Lavos所吸收。Lavos每到一个星球，就会开始影响这个星球的生物进化历程，把他们导向适合自己的方向发展。

人类其实就是Lavos的孩子，他们千万年来一直像病毒一样侵蚀着地球母亲的身体，同时也给Lavos提供了丰富的基因库，当Lavos将这个星球最优秀的遗传基因吸收完毕，它便会离开这里，前往下一个目标。这就是Lavos本身的进化过程。现在，在地球，Lavos已经进化成人类的形态。如果让他成功地离开这里，终有一天他会变成整个宇宙的统治者，成为神一样的存在。

Lavos似乎被打倒了。故事似乎有了个完结。各个时空的人们似乎都开始过上幸福的生活。最幸福的还是ROBO和ATROPOS吧？但魔王还在寻找着他的姐姐。这个ENDING看很多次也不会觉得腻。不过，如果选择重新继承记录开始游戏，直接在千年祭广场打倒LAVOS，就会见到梦幻组合的制作小组的ENDING了。在这里除了可以见到鸟山明、坂口博信和堀井雄二之外，《CT》里面所有重要的制作人全都会在里面露脸。最可爱的还是接下来长达4秒的超快速STAFF表。真的是充分的体谅了多次通关的玩家啊。

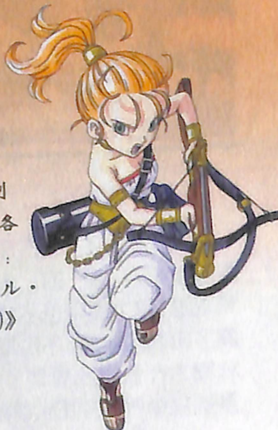
又及：在PS版的结局动画中，我们看到露卡捡到了一个带着时空项链的小女孩，身边还跟着一个微缩版的ROBO。哼哼，那可是《CC》中大大有名的KID和普罗米修斯哦！露卡这个家伙就是喜欢在各个不同的时空里面乱串，最离谱的一次就是，为了躲避山猫那个仇家，甚至都跑到《XENOGEARS》里面去了。想要把CT和她相关的各种线索搞清楚，就必须再把以下的三个游戏通关：

SFC BS卫星传送作品 纯文字游戏《ラジカル・ドリーマーズ ~盗めない宝石~(Radical Dreamers)》

PS RPG《时空之轮CHRONO CROSS》

PS RPG《XENOGEARS》

这些，以后我们有机会的话再讲吧。



游戏全天候

YOU XI QUAN TIAN HOU

新的一年过去了，按照往常的惯例，新年一到很多游戏厂商都会发表贺年片祝贺新年的到来，这些贺年片也将成为玩家的收藏品之一。在这些贺年片中不乏有品质极高的作品，现在就让我们一起来看看在2004年游戏厂商都有什么精美的贺年片吧，其中不乏精品哦。

2004 游戏厂商贺年片集锦

KONAMI

KONAMI在去年可以说是获得了不小的收获啊，其实KONAMI的收益几乎都没下降过，就是目前日本游戏业界这么不景气的状况下，它的收益还在上升，不得不佩服这个老牌厂商的实力。今年KONAMI推出了两款贺年片，一张是以还未发售的《幻想水浒传Ⅳ》的主角为主题的，可爱的Q版加上传统的和服和年糕，让人一看就有过年的味道。另外一张就相当直接了，以KONAMI从1994～2003年的销售额的图表为主题，让人一眼就能看到这几年来KONAMI的成绩蒸蒸日上，而且还可以看到在2003年才换的新LOGO。





光荣

光荣的贺年片真干脆，这也跟它大开大合的气势相映成趣。光荣的广告一直都有很大气的感觉，没有花俏的修饰，没有暧昧，一切都是那么直接。这张贺年片印着的都是光荣将在2004年内发售的作品，《真・三国无双3 帝国》、《战国无双》、《红海2》，希望这些游戏能在新的一年里带给光荣好运吧！



SONIC TEAM

SONIC TEAM一直都是世嘉的中坚力量，在世嘉转型之后，它更成为了世嘉软件制作阵容中不可或缺的部分。《SONIC》一直都是该部门的招牌作品，贺年片上都是《SONIC》里面的角色也就毫不奇怪了。另外，放上这张贺年片也是为了吸引某猫的眼球。(^_^b)



SEGA WOW

2003年10月WOW ENTERTAINMENT和OVER WORKS合并，合并之后两社将各自好的部分融合在一起开发出了优秀的软件。其中《Kunoichi忍》就是其中不俗的作品。与《忍》不同，《Kunoichi》走的是现代、美女、爽快的路线，特别是美女忍者绯花，一时间成为了女性忍者的代名词，再加上高超的身手和曼妙的身材吸引众多玩家的眼球也就毫不奇怪了。说起这张贺年片编辑部的胜负师大人就有一张，还是SEGA WOO寄给他的，羡慕！(T_T)

SEGA AM-2

SEGA AM-2的贺年片的构图可是相当"灵"的！未来的感觉浓厚，整个图用色不多但却充满了协调的美感。不过那几条条状物为什么让我想到了PS2的系统菜单画面里的时钟呢……



D3 PUBLISHER

没想到，实在是没想到，没想到《SIMPLE2000》这个系列都突破1000万的销量了。这张贺年片……我只能说它搞笑的成分远远大于欣赏的成分，不知道今年的“《爱之××》系列”会有什么新作出，希望该公司读盘时间超长的“优良传统”得以保留。（爆）



TAITO

不用说了，有这张脸摆在这里足以说明一切，Gackt的出演相信为这款游戏在女性玩家中的推广起到了推波助澜的作用。而且这款游戏也算得上2003年TAITO的大作了，所以让它登上贺年片相信大家都心服口服。





NAMCO

哈哈！看到这张贺年片，邪魔的第一感觉就是“太可爱了！”《太鼓之达人》可以说是无意之中红起来的作品，不过优秀的游戏性是勿庸置疑的。新的《太鼓之达人》一出必将引起抢购的狂潮，这似乎成了一个定律，不过对很多玩家而言还是希望在新的一年里看到新的《铁拳》、《刀魂》、《传说》吧。



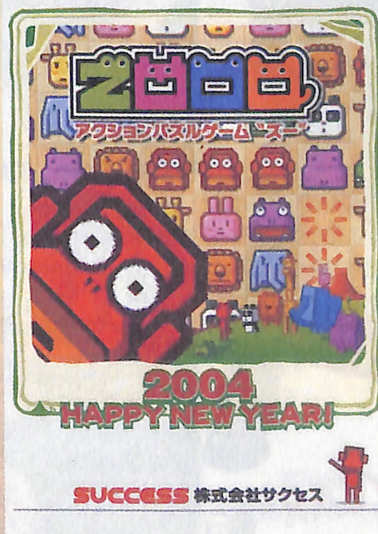
SQUARE ENIX

一只陆行鸟，一个史莱姆，这两个可爱家伙摆在一起就足以说明了一切。2003年，SQUARE与ENIX宣布合并，这成为了游戏业界最大的新闻。就在人们为其真实性而进行猜测时，2003年4月1日，这两家日本游戏业界的巨头就顺利签订了合并契约。一点不铺张，一点不张扬，从此可以说日本最强的软件公司诞生了。这张贺年片上原SQUARE和原ENIX的两个当家吉祥物同时出现不仅代表二者的合并，更代表着一个神话的诞生。（其实邪魔认为着这两个吉祥物摆在一起更有一种挑衅的成分，似乎是在向世人宣告：最强游戏公司就此诞生！）

ELF



以美少女恋爱游戏为卖点的ELF公司今年将有多款游戏推出，虽然在发售游戏列表中还是没有看到让众多玩家望穿秋水的《同级生3》，但《雀奇谭》、《河原崎家的一族2》、《新·御神乐少女侦探团》都是响当当的大作。这张贺年片上的美少女就是《新·御神乐少女侦探团》的少女侦探们以及游戏中的角色，这种大集合的图对于ELF而言是家常便饭，想想那张著名的ELF全游戏角色图……



SUCCESS

《动物管理员》啊！想当初由胜负师大大介绍的一个小小的Flash游戏没想到一时间在国内风靡起来，继GBA版之后据说还要出PS2版，想不到这一个小游戏居然这么疯狂，不过该游戏有极高的游戏性，受玩家喜爱也就在情理之中了。希望SUCCESS再接再厉，给我做更多的好游戏吧！（^_^）



▲ AMUSEMENT VISION



▲ SNK PLAYMORE



▲ FROM SOFTWARE

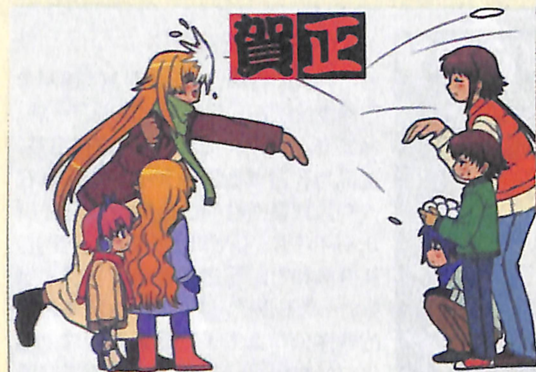
祝各位



▲ PIONESOFT



▲ TONKINHOUSE



▼GREV

▲ KARARA

猴年大吉

▼GUST

▼ ALFA SYSTEM







Stories Of GamePlayers
You will konw about stories behind games...

编：泰坦



游人小说

有学者说，人类的幸福指数是恒定的，上帝创造人类的时候就规定了人类只能像现在这样幸福，而不能"更幸福"——无论人类作出什么样的努力。这是由人类的大脑结构和思维层次决定的，我们的思想中总有一定百分比的欲望是无法实现的，我们因此而不快，而这个百分比，很不幸地，似乎与科技和社会进步无关。如果有一天我们能够改变自己的大脑结构和意识群，或许就可以解决这个问题，但那时我们还是纯粹的"人"吗？请原谅我说了一些看起来跟下面这篇小说毫无关联的话。事实上，数百年前在地上抽着陀螺的清朝小朋友们心里未必就不如我们这些玩电子游戏的年轻人快乐，不过人类科技和社会体制的进步至少让人与人之间的交流变得更容易了，很多欢乐的时光可以被不同的媒体记录下来，保存到很久很久以后……

投稿请发至：gamer@ucg.com.cn

[游人生活]

沉重的鸿毛

文：DARKBABY　插图：葛华栋

父：像他这样的死去而没有能够成家立业，岂非轻如鸿毛？

子无语。

子：人生在世的意义是否仅仅就是为了所谓的成家立业？

父默然。



一 BAD END

2003年5月末一个无趣的周末下午，我忽然接到了刘的电话，和他们一伙已经整整有三四年没有打交道了，突如而来的联络让人感到了莫名的紧张，更何况还是那个以嘴皮子尖酸著称的刘某人。

刘还是没有改变昔日的风范，开场白就让我感到微微发窘："国内著名的游戏撰稿人X先生，感谢您在百忙之中接听我的电话，我特意告诉阁下一个不幸的消息，您的朋友茅晓东先生因癌症晚期即将离世，他期望能最后与故友见一个面，希望您能够抽空前往……"听了这番话我震惊得半晌说不出话来，毫不犹豫地就应允次日下午前往探望。

次日，在浦东公利医院的急救病房门口我几乎看到当年在南泉路游戏房结识的所有玩友，刘、敏之、邵飞、陈……此刻所有的人都脸色凝重，许多还忍不住低头抽泣，连那个常年笑口常开有绰号"朱小腰"的小朱也已经涕泪横流。尚能控制情绪的刘向我大致介绍了一下茅晓东得病的前因后果，茅于2001年开始迷上了网络游戏《传奇》，家境富裕的他甚至在常去的网吧订了长期包房，2002年夏季他连续七日七夜不眠不休后参加一个朋友聚会，席间忽感身体不适，去医院检查竟然发现患了膀胱癌晚期，原本他打算当年国庆节结婚，得病后不得不与女友结束了关系。术后医生推测的存活生命周期大约半年左右，茅表现了超强的求生欲望，他不但与过去视为性命的电子游戏彻底绝缘，每天坚持服用大量中西药，甚至为了一个传说中的民间单方还在家人陪同下辗转奔波千里之外的穷乡僻壤，苦苦支撑了近一年后茅终于油尽灯枯。在低头倾听时我的内心中忽然闪过一个奇怪的念头，对旦夕不可或离电子游戏的茅来说，那一年时间的禁欲是何等的漫长和苦闷啊！

在我一生中恐怕从来没有这么真切地感受到生命流逝的轨迹，也从来没有那么刻骨铭心地体味到生命的脆弱和可贵……

被茅的叔父引进了急救病房。虽然在门外已经有了充分的心理准备，我还是被眼前凄惨的景象所震撼而眼泪夺眶而出。穿着蓝色条纹病号服的茅晓东直挺挺地僵卧在病床上，长期的化疗使得头发早已经脱尽，病魔摧残的他的躯体形销骨立，原本又圆又大的眼睛更加突出眼眶，眼中早已经失去了往日的神采，此刻的他活脱脱就仿佛一具包裹着皮囊的骷髅一般。茅的嘴上套着急救呼吸器，他的身躯随着气流的节奏不断起伏蠕动，口鼻更发出令人恻然的嘶嘶声响。他的叔父低声告诉我，此时茅的肺部已经完全丧失了机能，完全依赖呼吸器维持生命运作。我万万没有想到弥留时刻的病人居然还意识那么清晰，茅显然认出了我，他的嘴里突然发出了低沉的呜呜声，右手费力地从被窝里伸了出来。我轻轻地握了握他的手，冰冷得毫无些微生气，望着这个细长而骨节棱棱的手，眼前浮现出若干年前此君自信的豪语："这才是真正游戏玩家的手啊！"时的那幕情景。茅忽然伸出一根手指，随即又伸了三根手指，我怔愣了一下后忽然明白了他想表达的意思，再也控制不住自己的情绪，转身走出了病房。



急救病房外聚集着10多个男青年，有的呆坐在凳子上低头无言，更多的倚着墙角低声饮泣。泪水使得我的眼镜镜片模糊一片，刘从旁递给我一包面巾纸并低声道："医生交待说最多只能撑到明天晚上。"

透过敞开的病房门，感觉茅微微蠕动的躯体犹如一匹离开水面多时垂死的鱼虾，病榻边围绕着伤痛欲绝的父母亲人们。我不禁轻轻叹息一声，此时此际的心田忽然变得分外清明，13年来的一幕幕犹如播放电影般从脑海里真实浮现出来……

二 初会

南泉路是一条南北向横贯上海浦东地区的普通两车道马路，早在上世纪八十年代改革开

放初期沿街曾经鳞次开满了许多用白铁皮搭建的简易个体商铺，不少广东和福建的商贩落脚在这个当时还算比较偏僻的郊区地方经营各类小商品，因此这里一度被人称为“广东街”。南方商贩中相当部分依靠出租和贩卖电子游戏卡带为生，浦东地区最早的包机房也诞生在那里，南泉路很长一段时间里被市南的青少年游戏玩家视为“游戏圣地”，只要有足够的耐心和运气就不难在那里淘到珍稀的游戏软硬件，我至今奉为重宝的FC原装DISK SYSTEM和初代《塞尔达传说》就是当年在那里以绝对低廉的价格入手的，主流的FC软硬件更是以品种齐全而闻名沪上。

1990年夏末，甫出校门的我被分配到现在的公司实习，当时的工作是负责每天生产原料的检查验收，经常可以借去两站路外仓库验货为名溜出厂门闲逛，穿出公司后门就是南泉路最热闹的潍坊新村地段，经过几天的探察后我了解到这一带最具规模的包机房是一个绰号“小广东”的青年开设的，前面柜台主要贩卖和出租FC卡带，品种多达五六十种，而柜台内则为包机场地，新兴的世嘉MD已经逐渐取代了FC的主导地位，MD每小时四元的包机价在沿南泉路一带也算得上最为公道。店主小广东虽然仅比我年长了几岁，却是个玲珑心窍的精明角色，我光顾了那里几次后便被奉为了上宾。当年所有的RPG/SLG类游戏都被统称为文字游戏，愿意接触的人并不多，至于在外包机的更是凤毛麟角，小广东对我这样的好主顾自然刻意接纳。包机房分为前后两进，我仿佛鲁迅小说《孔乙己》中的长衫党那样被郑重让进里间，而外间则是中小学生之流短打帮恣意喧哗的天地，这样的破格待遇也确实很能满足我的虚荣心。

某日午饭后我又踱到店中，跟店主说声继续上次MD《三国志－乱世群英》的记录后便在一干顽童敬畏的注目礼下径自走进里间。这天的生意比平时清淡了许多，小广东有一搭没一搭地坐在我身边闲聊。忽然闻到一股浓郁的酒气，回头看见一个年龄相仿的高瘦男青年手里拿着瓶上海啤酒倚门而立，他的头发非常蓬乱，瘦削的脸庞令一对乌黑发亮的眼眸格外有神，他身上所穿时下流行的烧毛丝光夹克衫上满是斑斑污迹。见到此人，小广东忙热情地起身招呼并向我介绍说：“这位茅晓东先生也是文字游戏的高手，你们两位不妨可以多多交流！”不等有任何表示，茅晓东便自顾扯了个凳子与我并肩而坐，他说：“既然大家都喜欢这个游戏，我们俩不妨双打如何？”由于过去我从来和人对战过这个游戏，便欣然同意他的提议。



茅晓东选择刘备为君主，自以为得计的我便选了部将众多的曹操，游戏开始后我按部就班的褒美武将和训练兵卒，却不料他第二个月就带齐刘、关、张杀将过来，猝不及防下我顿时慌了手脚，君臣一党先后在单挑模式中死于关羽和张飞的刀下。我埋怨说：“哪有你这么玩的，总得搞搞内政开发什么的吧？”茅哈哈大笑说：“双打不就是分出你死我活么？搞内政开发就是脱裤子放屁——多此一举！”我顿时语塞。茅不屑的瞥了我一眼，回头对小广东说：“什么高手啊，我看也不过如此。”他继续指挥刘家军马四处攻城略地，撇下我一人在旁呆呆发愣。“小广东”朝我挤挤眼睛说：“你还是玩点别的什么吧？”我走到橱窗里翻检一番后拿了盘《忍者武雷传》气鼓鼓地坐到了旁边一台MD的位子上开始玩了起来，这个SLG我早已经通关了多次，在这里的记录进度也到了第六章——黑川之国，进入游戏后很快便把先前的不快抛诸脑后，此版是游戏里比较重要的难关之一，每个回合的行动都需要经过精密计算，一着之失便可能满盘皆输。茅晓东先时还自顾一人眉飞色舞地东征西讨，后来便放下手柄目不转睛地看着我通关，过版后他突然大呼小叫起来：“居然打到第七关了呀，我第四关就无论如何冲不过去，还是你行啊！”闻到他嘴里浓烈的酒气我不禁皱了皱眉，随即冷笑说：“这本来也算不上什么难的游戏，我都通关三遍了！”茅见我余怒未消的样子便跑出店去买了块光明牌中冰砖强塞到我手中，态度真诚地说：“刚才我说话有些过分了，请你千万不要在意。”我看着他眼珠直楞楞一本正经的样子心中暗自好笑，于是也就顺风收帆，我告诉他由于第四章“置赐之国”敌方有大量武士出现，根据枪兵克武士的法则必须事先把枪兵权平修炼到较高段位，然后在狭窄山道上将敌人逐一消灭……茅拍着脑袋傻笑道：“这么简单的道理我怎么就没有想到呢？”我俩谈谈说说逐渐投机起来，通过交流发现此人天性非常质朴，对游戏的酷好也并不在我之下。看看临近下班时间，我起身结帐准备回厂，茅晓东颇为依依不舍地说：“总算找到了一个玩文字游戏的高手，以后你要常来啊。”我点头走出了店门，茅晓东站在店门大喊：“这位朋友！有空和我一起包夜吧，很合算的……”“包夜”这个名词我还是初次耳闻，于是便折回来向他询问，茅告诉我包夜是小广东独创的优惠包机方法。只需要付20元就能从晚上10点一直玩到第二天早上8点，我盘算了一下不觉怦然心动，这个对折价确实能够省不少的钱。

次日上午我从仓库办事回来，途经游戏房时见小广东正百无聊赖地四处张望，便凑上去与他聊了几句。小广东告诉我昨天那个茅晓东是一个私营建筑工程队老板的独子，中学毕业后赋闲在家，偶尔帮助他父亲带领手下的几十个民工。小广东笑着说：“这个人是个真正的游戏疯子，曾经在我这里连续玩了四天五夜，若非他父亲打上门来恐怕还要创新记录！”听了这番介绍我也不禁啧啧称奇。小广东接着说：“昨天你走后他一直玩《忍者武雷传》玩到今天天亮才回家睡觉，今晚他肯定会再来包夜。”听完介绍后我对茅晓东此君顿生惺惺相惜之情，当即与小广东约定晚上包夜。

喧闹了一天的南泉路终于沉寂在浓浓的夜色中，借口公司值班的我从家里兴冲冲赶到了游戏房，茅晓东果然已经稳坐其中，他见我前来非常高兴，主动起身把我让到里间的居中位置。白天经常人气沸腾的游戏房此时除了小广东的伙计外就剩下我们两个包夜者，电子游戏中单调而又富有节奏感的BGM和远近处不时传来的拉卷帘门声让人感受到莫名的神秘感和孤寂感。我选了东芝EMI出品的SLG名作《万兽之王》，而茅晓东则继续攻略《忍者武雷传》，两个人谈谈说说颇为相得。正到兴头时忽然耳闻见如雷鼾声，原来守夜的小伙计早已经伏在柜台上梦周公去矣，我俩见此不禁相视莞尔。两人自此不再闲扯而埋头专注于手头的游戏。《万兽之王》的敌方AI行动时需要一定的等待时间，我瞅空观察了一下茅晓东专注游戏的神态，他的身体长时间呈45度前倾状距离电视屏幕仅几寸开外，原本就有些凸出的大眼睛直勾勾地盯住了游戏画面一眨不眨，几乎让人担忧其眼球不知什么

时候会从眼眶里掉出来，茅嘴巴里还不时低声嘟囔着只有他自己才能听清楚的东西，此君的投入度让我不禁心底里由衷叹息一声。

约莫12点半光景，门外传来了青年男女纵情说笑的声音，游戏房老板小广东开门走了进来，怀里还搂着个服饰俗艳的妙龄少女，他向我们俩打了招呼后吩咐伙计："今天由我守夜，你回家睡吧。"伙计朝着我狡黠地挤挤眼睛便走了，小广东掩上门后拥着同来的少女径自走进了兼有临时卧室功能的卫生间去。起初我对房门紧闭的卫生间里轻微的响动毫不在意，继续埋头于游戏中奋战不辍，但片刻后木板床发出了吱吱咯咯的剧烈声响，青年男女肆无忌惮的欢声浪语不断传入耳边。当时我作为年方18岁的毛头小伙子，对这样的状况感到非常无所适从，情绪顿时变得格外烦躁不安。转头看看茅晓东的反应，却见他依然老僧入定般两眼直勾勾地盯着电视屏幕不放，动作和神态与先前相比没有任何的变化。我郁闷地摇摇头，试图仿效茅那样完全融入游戏中对外界发生的事物充耳不闻，但这个努力很快失败了，屋内男女似乎已经度过了高潮期，开始了马拉松式的相互调情，闻所未闻的一些言语臊得我脸颊发烫并心跳急剧加速，注意力根本再也无法集中到游戏中去，无奈之下我只得打开店门落荒遁走。我独自走在漆黑而空无一人的街上，心里感到非常的懊恼，平生第一次包夜居然就这样离奇地结束了，此时已经是半夜一点多光景，只得以夜班为名混入公司在更衣室里凑合着熬到了天亮。虽然已经进入初秋季节，花斑蚊残党的杀伤力依然非同小可，更加上墙角一大堆废弃工作鞋发出的阵阵熏人恶臭，当六点钟左右我被上早班的工人迷迷糊糊吵醒时只觉得两边太阳穴如被铁箍箍住般疼痛不堪。

我走出厂门吃早点，沉寂了多时的南泉路又恢复了生机活力，菜农和小商贩的摊位几乎完全挤占了整个路面，上班的人们或步行或推着自行车艰难地穿行在摊位间的狭窄通道中，耳边不时传来愤怒的咒骂声。我转到游戏房门口向里张望，除了电子游戏滴答的声响外店堂中一片死寂，茅晓东依然凝神端坐不动，那时给人的感觉就仿佛庙堂的泥雕木塑般静静矗立了千百年光阴。我推门走了进去，经过一夜的奋战后茅某人的《忍者武雷传》居然已经打到了最终章——栗原之国，老僧云海正为打倒最终BOSS织田信长祭起究极奥义——衔玉大法。

我向茅询问："昨天夜里你感觉怎么样？"

茅放下手柄揉了揉略微通红的眼睛，哈哈大笑说："没什么，他们整整折腾了一夜，现在睡得就跟死人一样。"

他又对我说："你也真是的，白白浪费了一夜的好时光，类似这种事情我见得多了，你只当没听见没看见不就行了么？"

我讪讪地说："这……这，我可没有你那种柳下惠坐怀不乱的气度呦！"

两人随即相伴出门走向邻近的点心店。

三 三人众

"老板！包机三小时，世嘉机《梦幻模拟战》。"

洪亮的嗓音几乎集中了游戏房中所有人的注意力，我和茅晓东也从里间探头出来张望。说话的是一个推着自行车的健壮青年男子，戴着幅金丝边眼镜，其眉宇间不自禁流露出高傲自矜的神情。《梦幻模拟战》是两周前才到的新货，小广东估摸此君是个懂行的老玩家，便亲自将他笑脸迎入里间，此君斜睨了原先里间的众人一眼便顾自开始了游戏。

茅晓东此时也正在玩《梦幻模拟战》，因此对陌生客的举动非常关注。我不过时尔转头瞥了几眼便发现此人的水平不俗，对结界范围和兵种相克等系统的熟悉程度比我和茅都略胜一筹。游戏第一关是典型的突围战，他几乎把所有的敌军都杀尽，过版时主人公雷顿等级升到了五段，他却似乎犹有遗憾的轻轻摇着头。直肠子的茅凑上去赞道："朋友水平不错啊，这一关我死活最多练到四段过版……"那人笑笑说："这又算什么，理论上第一关主人公可以练到六段左右呢。"听到此言我不禁心念一动，问道："这位朋友肯定经常去顺昌路玩吧？"他一愣后随即应是，我接着又连续提了顺昌路游戏房几个狠角色的名字，他似乎有些尴尬，狂傲的神情顿时收敛了许多。我们三人交流了一些游戏的见解感觉非常投机，于是彼此相互通报了姓名，男青年敏之是东昌中学高三的学生，因身体原因被迫休学一年。

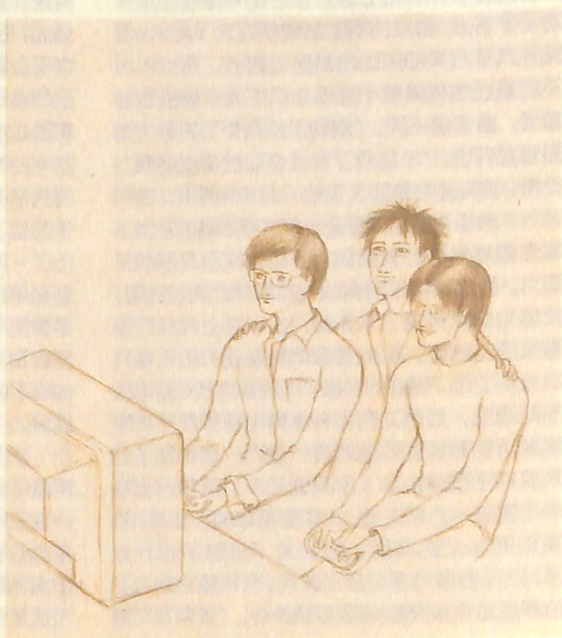
从ATARI2600到FC，乃至MD和SFC全盛时期，顺昌路张家上下两层几十平方米的逼仄空间几乎称得上上海电子游戏的薪火摇篮，在那个蒙昧的时代孕育了许多游戏玩家并将火种播及四方，至今为止从当年顺昌路走出去的玩家中目前从事游戏相关产业的人士就有数十名之多，其中不乏业内知名人物，甚至一些恩怨纠葛从当年的电视机前延续至今。老板张定国不但最早开辟包机事业还在很长时间内控制了上海家用游戏软硬件的供货渠道，由于最新的游戏和主机总是率先出现在顺昌路，就自然而然成为了高手云集的场所，许多真假掺杂的攻略信息从这里不断传向市内各个角落，相当长一段时间里，"顺昌路过来的人"几乎就成了游戏高手的代名词。记得当初我尝试挑战《龙战士Ⅰ》时就有人以连顺昌路的人都无法通关断言此系不可能达成的使命，该游戏房的权威性可见一斑。

自此以后我们三人结成了死党，朝夕熏陶下小广东游戏房里玩文字类游戏的人渐渐多了起来，形成了良好的氛围，不过平静的快乐时光并没有持续太长的时间。

1991年秋，我下班后风风火火赶往游戏房，远远看见那里围着许多人，茅晓东和敏之两人也挤在人堆里张望。上前看时却见游戏房已经被贴上了封条，连忙询问二人事情始末，茅把我拉到角落里悄悄告知小广东已经因为涉嫌教唆犯罪被捕。没了去处，我们三人垂头丧气地沿着马路晃了一大圈。他俩胡乱找了个破落的街机厅捱时光，我只得早早坐车打道回府。不久小广东的祖母和表弟接管了事业，外行加上管理不善使得这家曾经热闹一时的游戏房迅速衰落，我们三人众暂时只能四处漂泊游荡。

过了些日子，茅晓东打电话告诉我在小广东游戏房的马路对面又新开了一家，店主是两个上海本地的年轻人，店里除MD主机以外居然还有最新的超级任天堂磁碟机。当我询问起两个老板的形貌时，茅在电话里禁不住笑倒："一个是周润发的背影，另一个像娄阿鼠，反正你见到真人就清楚了。"虽然顺昌路等几家有名的大包机房几个月前就有了超任磁碟机，但一直处于供不应求的卖方市场，自从试玩过以后一直难以挂怀，于是我们三人相约晚上在那里碰头。

新游戏房距离原小广东游戏房仅一分钟路程，虽然门面小了一半，但由于纯包机的缘故反而显得宽敞豁亮，当我踏进店门时见茅晓东二人早已经巍然高坐，身边有两个男青年正和他们热烈地攀谈着。见我进门后两个老板忙回头招呼，见到他们的形貌我忍不住扑哧一声笑了出来，拍着茅的肩膀说："你丫的嘴巴还真是歹毒哦！"茅向我眨眨眼彼此心照不宣。老板中的高个子头上戴着顶旧式呢礼帽，身披一袭米色风衣，确实有点像《上海滩》中周润发的扮相，不过此公的相貌却着实教人难以恭维，一张硕



大如铜盆的国字脸上却生就了三角眼和吊梢眉。而另一位老板的身高不足一米七，尖削的枣核脸上一对小眼睛溜溜闪着寒光。从面相学说看此两位均非善与之辈，事实上他们确实是我包机房生涯中所遇见过最狡黠奸诈的老板。通过自我介绍我们获知两位老板原本都是游戏玩家，为达到以游养游的目的，他们凑集了各自手头拥有的游戏主机和资金开设了包机房。彼此切磋后确信他们的游戏水平不俗，再加上新开业的八折优惠，我们便决定在这里落脚。然而过了没有多久，两老板就逐渐露出了狰狞面目，不但经常多算时间还变出了许多新花样敛财，比如他们强制要求每个人出资数十元购买所谓个人专用的记录磁盘，否则不负责保存游戏记录。更令人发指的是，他们为防止我们玩家相互间交流经验导致通关时间缩短，经常以巧妙的言语进行拨弄是非，比如故意当着某人面极力赞扬另一个人聪明有悟性，久而久之血气方刚的我们三人竟开始貌合神离，在交流游戏时不再知无不言、言无不尽。记得当时我们三个人同时攻略超任主机上SETA出品的RPG大作《银色沙加II》，鬼使神差地在著名的"三上"难关同时受阻。(注：游戏中三把钥匙分别在桥上、井栏上、宿屋看板上）我和敏之都分别找到了其中两件，强烈的竞争心使得彼此不愿意低头向对方开口垂询，而两位老板也不时在旁不冷不热地煽风点火，这个原本并非很难的关卡我们居然足足停留了十多个小时，两人的思维都因钻牛角尖而陷入了死胡同不可自拔。最终还是保持中立的茅晓东按捺不住站出来说："算了吧，你们还是合作比较好，这样下去浪费时间和金钱大家都没有好处。"在他调停下两人各自公开了线索，关卡立即迎刃而解。

虽然有着诸多不尽人意，但因为我们贪图安静的娱乐环境和上班回家方便等缘故还是长期呆了下去，游戏房的生意慢慢红火了起来，仅仅五六平方米的店面日益显得拥挤，两位老板决定搬迁到相隔数十米外面积扩大一倍的新店面去。搬家前一天，"周润发的背影"笑容可掬的对我们说："小店有了今天全仰仗诸位的鼎力支持，明天搬家希望大家能一起来帮帮忙，我们绝对不会忘记各位的好处！"古道热肠的茅晓东率先慨然允诺，我和敏之随即也答应次日前来助力。第二天中午所有的人都早早赶到了店里，我还为此特意请了半天假，大家穿上我从厂里借来的工作服，头戴着报纸折叠成的船形帽开始分头工作，粉刷的粉刷、排线的排线、贴墙纸的贴墙纸，最后又合力将桌椅电视等家什一股脑搬运到新铺面摆放整齐，我们一直忙到了五六点钟才圆满结束了所有的工作，望着自己亲手布置的一方新天地，大家完全忘却了疲倦。茅晓东顾不上吃晚饭，大叫着"开始了！开始了！"径自接电源玩起了游戏，我和敏之则为了给新店取个响亮的名字争执不休。"娄阿鼠"阴着脸伏在柜台上书写新的价目表，似乎自言自语又好像故意在说给我们听："从今天起，超任的包机价格由原先的每小时四元调整为每小时六元，磁碟记录每个收费五元…"闻听此言我们三人面面相觑都傻了眼，谁也没有想到大半天的辛劳居然换来了这样的结果。"周润发的背影"对我们表示感谢后开始大叹苦经，声称他们此番搬家支出非常可观，而且水电等各项的费用也大幅度上调，他们的涨价也是不得已为之的举措……我们三人默默倾听着不做声，我用右脚的鞋子在水泥地上无目的地划着圆圈，敏之则抱着手臂倚墙而立并嘴角带着轻蔑的笑意，茅晓东用迷茫的眼神观察着其他的人举动，手里的按键操作却丝毫不停。彼此无声地对峙了几分钟后，我终于按捺不住心中的怒火推门扬长而去。气愤到了极点的我发誓从此不再涉足南泉路游戏房，从此开始了四处流浪的生涯。在以后长达一年多时间里我几乎每天乘船摆渡过江，(当时越江新隧道和南浦大桥等都还没有落成）上海绝大多数著名的包机房都留下了我的足迹，从顺昌路张家到成都南路赵家等不一而足，最后又在城隍庙甘谷街找到了新据点并结交了一大批至今仍为死党的玩友。这一年多与各路高手的切磋琢磨使得我的游戏水平有了质的飞跃，那段时期也堪称精力最为旺盛的时期，曾经创造过两天两夜不眠不休打穿《第三次超级机器人大战》的最快记录。茅晓东等两人因为不愿意长途跋涉而只得继续忍气吞声呆在南泉路，过了不久我几次办公事途经那里居然没有看到他们的身影，其间电话通讯录又不慎遗失，我又实在不忿于向那两位可憎的游戏房老板询问去向，久而久之便彻底断绝了音讯。

1992到1994年间是上海包机房最鼎盛的时期，个别经营者在短短几年里居然积累了百万身家。如今的青年玩家无法想象到那时的火爆场面，每当下班放学时各大机房都座无虚席，经常可以看到三十来岁上班族与黄口小儿并肩而坐的有趣景象。在包机房的群体里囊中多金者和游戏水平高超者自然成了受人景仰的座上客，而一些投机取巧者也凭借各种手段在这个封闭而狭窄的圈子里博取声名，当时还是初二中学生的邵飞无疑便是此道高手。由于当时我在南市区一带略有薄名，邵飞对外便自称我的弟子，颇有心计的他特意花了数十元巨资（对于当时中学生而言）买了一张空白的进口万胜磁盘，经常趁别人游戏通关后起身结帐的间隙把我和其他高手的过版记录据为己有，并以此到处招摇撞骗。

某日，邵飞到浦东潍坊新村外婆家走亲戚，闲逛中他在潍坊路和南泉路的交叉路口发现了一家隐秘的包机房，虽然有八九台崭新的超任主机但玩家却只有小猫三两个，三个老板模样的人无聊地将躺椅一字排开打着瞌睡。邵飞认为这是个千载难逢的好机会，便接连拿出我的《龙战士I》八位一体和《浪漫沙加I》LV15圣杯等完美记录自我吹嘘，一时间把身边的几个玩家唬得一愣一愣的。"这个记录肯定不是你的！"身后躺椅上一个大眼睛的高瘦汉子揉着惺忪的睡眼说道。邵飞忙惊问其缘由，那汉子冷笑着说道："普天之下会给主角取PAULA这样十三名字的大概只有XXX了……"(注：当时我因为崇拜香港著名女歌星徐小凤，因此为游戏主角取名时经常使用该女星的英文花名PAULA）邵飞见遇到了识货人，便改口将我在城隍庙包机房的事迹夸大肆吹擂一番，这时另一张躺椅上戴眼镜的魁梧青年不屑地说："XXX我们认识多年了，游戏水平也没有你吹的那么高。如果不是我指点的话，他的《银色沙加II》还未必通关呢，你自己可以去问他。"可怜的小孩自觉没趣便起身结帐准备溜走，高瘦汉子望着他的背影大喊："看到XXX请转告一声，南泉路的老朋友很想念他！"

四 风流云转

邵飞总算是天良未泯，第二天就把在浦东出乖露丑的事情始末原原本本地告诉了我，根据他描述的那些人形貌我就猜出是失散了近一年多的茅晓东和敏之这对活宝，对家道殷实的他们两人居然会开始包机房感到非常纳闷，过去在交流时从来也没有听到他们曾经有过这样的想法，当即决定连夜前往探访。

黄昏时分的潍坊路和南泉路交叉路口热闹非凡，行人和自行车来往穿流如潮，周围夜市的星点灯光映照得这段马路分外通明，惟有一家窗户和板壁上到处乱七八糟地糊满了女明星挂历纸的店面虚掩着门户，门楣上方还依稀可以看见"出售白铁制品"的红漆字样。推门进去后迎面而来一股烟草味和汗臭、脚臭等掺合起来的难闻气息，室内居然还没有开灯，影影绰绰只看见有三个人平躺在三张并排摆放的竹制躺椅上，这景象不禁让我联想起了医院的停尸房。

"包机吗？四元一小时。"这睡意惺忪的声音虽然有些含糊不清，却让我感到非常耳熟。

我艰难地摸索到了电灯开关，房间里顿时豁亮了起来，躺椅上的果然是茅晓东、敏之和一位陌生中年人。茅晓东惟恐逃走般猛地一下子跳起来拉住我的手说："你小子终于回来了，这一年多死哪里去了……"性格比较沉稳的敏之虽然没有像茅那样情绪激动，但从眼神中也不自禁流露出欣喜之意。我笑着说："我曾经找过你们许多次，哪知道你们会猫在这个角落里。"两人不约而同地长叹了一声，茅晓东说："想来你一定还没有吃晚饭，我们到对面饭店边吃边聊吧。"

小饭店里，敏之向我详细陈说了别后的事情始末。在我离开南泉路后那两个贪婪的游戏房老板更是毒招叠出，凭借着独霸一方的优势恣意妄为，茅晓东他们虽然心怀怨愤却也无可

奈何，直到某天一个叫王顺龙的中年人找上门来。王顺龙原本也是从外地到上海经商的生意人，因为经营不善而几乎破产，偶然机会与小广东结为拜把兄弟，小广东被判入狱三年后不甘心多年苦心付诸东流，便将原游戏房所有产业授权托付给王顺龙经营，然而游戏房的一些积蓄早被小广东家人亏蚀贱卖一空，王只得依靠几台残旧的MD与FC苦撑局面，后来更因为无力应付原小广东游戏房的铺面租金而被迫四处搬迁。王顺龙也并非无能之辈，经过长时期暗中观察，他发现“周润发的背影”等二人经营的游戏房虽然表面上生意火红，但却并非无懈可击，但苦于缺乏足够资金且对游戏事业一窍不通，最后他找上了在南泉路游戏圈里颇有声望的茅晓东二人。倾听了王的游说后，过去从未有过此念的二人居然都爽快答应了合股经营超任包机，心高气傲的敏之自言是为报复积郁多时的屈辱，而茅则认为经营此道有利可图。

一直在默默聆听的我转头对茅晓东说：“其实对你而言，最大的诱惑还是可以不花钱玩游戏吧？”

茅傻笑着说：“嘿嘿，这当然也是原因之一。”

事情并没有他们想象的那么简单，茅二人各出资数万元与王顺龙合股开设了超任包机房后，那两个奸诈的老板立即动员他们在当地派出所的朋友多次上门骚扰，并同时利用各种手段稳住手头的常客，另外茅他们在选购主机时受骗上当买了存在着严重产品缺陷的霸王型磁碟机，该机型非但不兼容主流的王中王和博士等型号磁碟机的游戏规格，而且还无法运行所有光荣系的游戏，如此一波三折弄得生意门可罗雀，几乎到了关门倒闭的边缘。听罢事由后，我又想起当初的旧恨，于是做正义凛然状的拍胸脯道：“你们放心好了，我马上带一大帮兄弟过来！”

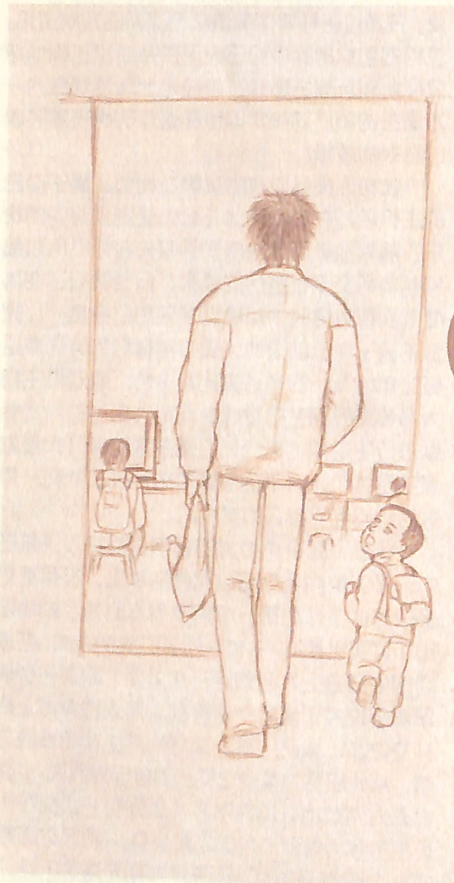
当周周末，我就召唤了五六位各方高人杀到南泉路，游戏房里出现了从未有过的宾朋满座景象，欣喜万分的三位老板对来客也着意结纳。在磁碟机流行的时代，游戏拷贝的目录非常能体现经营者的专业素养，玩家出身茅晓东二人确实发挥了自身的特长，《加尔亚幻想记》、《新桃太郎传说》等经典名作当时在其他游戏房都是非常罕见的。王顺龙虽然不懂游戏但招呼客人却非常殷勤，某次两位玩友在对战《三国志Ⅲ》时偶然提起新武将取名时寻找汉字困难的问题，王在旁听说后就花了一夜时间按日文单词顺序把所有汉字抄录到笔记本上，每天到吃饭时他还亲自把对面小饭店的伙计叫来让玩家自点饭菜。由于这里拥有不错的游戏环境，因此绝大部分的朋友都留了下来并四方招朋引类，游戏房的生意逐渐走上了正轨。大凡出没包机房的玩家都有扎堆的习惯，王顺龙游戏房因为高手众多而逐渐把南泉路一带的人气都吸引过来，到最后竟然连那两个奸老板的好友陈也转投门户。无论动作游戏还是文字类游戏在游戏房里都能时时引发热潮，经常出现六七台主机同时运行《街霸Ⅱ》或《皇家骑士团Ⅰ》的盛况，研究气氛比之顺昌路和城隍庙甘谷街等老牌包机房也不遑多让。茅晓东起初还遵守三人合股时的协议作壁上观，后来终于忍耐不住诱惑便自行占据一台主机与玩家分庭抗礼，兴致高时即使有客人等候也不肯让座，被王顺龙催急了就大发脾气说：“包机费从我每月分红里扣吧！”王虽然非常气恼，但碍于时机未熟而只得暂时隐忍不发。

1994春推出的《火焰纹章－纹章之谜》让我们感受到前所未有的大作威力，几乎上海所有包机房中都不断回响起那雄壮的序曲，以我和茅晓东为首的一群人对这款游戏展开了集中军事围剿。凹点是我们这些完美主义者时刻遵奉的金科玉律（注：凹点是指玩SLG/RPG时通过不断读档等方式使游戏中角色的能力成长尽可能达到最大值）。游戏房里新配置的王中王型磁碟机不具备博士型那种简洁方便的S/L功能，每次读取记录后都要重新载入游戏ROM，造成了磁盘损耗急剧增加。茅晓东居然在多次误操作后发明了一种快速读ROM法，事先把一张格式化的空白磁盘放入磁碟机插槽内，存取记录后迅速取出空白盘并立即放入游戏ROM的A盘，同时按下超任主机的复位键，只要操作手法一气呵成就能够省略读取ROM的漫长时间立即进入游戏，这个偶然的发现大大提升了玩家们挑战游戏极限的积极性。为了节约成本，王顺龙特意到磁盘生产厂家批发了几箱低价处理磁盘，如此一个通宵下来后电视机台前经常堆积起小山般的废弃磁碟，有不少人因为操作失误而中途丢失了记录，他们大多都不屈不挠地重头再来。王顺龙游戏房的生意在这个时期达到了顶峰，所有的主机最多时连续工作了四天四夜，老板不得不请求游戏狂人们暂时放下手柄让主机稍事降温。与此对照，“周润发的背影”他们经营的游戏房却走到了尽头，因为乏人光顾只得宣告关门大吉。王顺龙扫清了外部的竞争势力后不甘心再和茅晓东他们分享利益，他通过软硬兼施逼迫两人退出了股份，自此完全独占了南泉路一带的游戏产业。

上海的包机行业在1995年开始逐渐呈现出了盛极而衰之势，这和业界大气候的变化有着不可分割的联系，包机的出现很大程度是因为早期游戏机使用了昂贵的卡带作为软件载体，而使用廉价载体CD-ROM的32位元主机的兴起为这个一度曾经如火如荼的灰色行业敲响了丧钟。游戏玩家层变化也是导致包机行业渐趋没落的另一主要原因，早年那些狂热玩家们（CORE USER）大多已经拥有了自己的主机或彻底退出，取而代之的是一些相对年轻的新生代玩家（LIGHT USER）。这些玩家兴趣非常广泛，并通过各种媒体渠道获得最新的游戏资讯，老朽的包机房老板们已经无法及时和正确地把握住所有玩家的趣味，曾经是上海游戏圈内一方霸主的顺昌路张定国也在这年明确表露了收山隐退的意思。

我和许多同时代的玩家在拥有了属于自己的主机后却并没有因此充分感受到预想中的快乐，隅隅独处而无法感受到原先在包机房里那种竞争与交流相结合的氛围，但当我们试图再度回到包机房时，却蓦然发现那已经是一片完全不属于自己的天地，黄口稚童们的笑语声足够让年齿渐长的老玩家退避三舍。游戏机主们大多选择根据各自趣味结成私人派对的方式继续进行不定期的聚会，而浦东南路新开大楼刘家不足六个平方米的储藏室居然成了我们一帮大老爷们经常集会的据点。

我很早就听说过刘的名字，包括茅晓东在内许多人都向我介绍过此君的事迹，被重复最多的是他工作后第一个月发薪水时为了翻墙溜出工厂买世嘉MD不慎跌断了右腿的轶闻。在敏之的生日会上我和刘第一次见面，原来他也很早就听说关于我的一些传闻，两人也算得上是神交之友，我们一番长聊后都产生相见恨晚之感，从此便结为莫逆之交。刘曾经对我说：“我过去对游戏的兴趣并不高，直到有一次我在小广东游戏房看到你和敏之对战《斩-夜叉之圆舞曲》，忽然感受到游戏原来是那样充满了乐趣。”MD版《斩－夜叉之圆舞曲》在个人心目中是一款平庸无奇的游戏，却因此彻底改变了一个人的精神生活，这也实非我始料能及。通过长期的交往我发现刘对游戏的钟爱更远远超出了别人的描述，他的穿着饮食完全可以用不修边幅来形容，乃至于有一次参加某大公司面试时竟然找不到合适的衬衫。但对于游戏的投入则达到了不惜血本的地步，为了拥有所有的主流软硬件，刘一度曾经负债累累，所幸他信用度颇高，朋友们才肯放心借钱给他。他在游戏方面的奢侈有时简直到了变态的程度，家中的数百款超任游戏都用原装的索尼三寸磁盘备份，仅这一项的支出就蔚为可观，而且他还从来不肯使用组装手柄，声言会破坏了手感。当年在刘的小天地里，总是能不断接触到最新的主机和游戏，平时除了打游戏以外我们最大的恶趣味便是游戏本身和厂商业界等各方面进行辩论，大家依据各自拥有的主机结成索尼、任天堂和世嘉三大派系，上演了一幕幕迷你三国争霸战，各方高士引经据典争得口沫横飞。世嘉派在我们群体中算得上绝对少数派，索尼派和任天堂两派平时各不相让，遇见世嘉派则联合起来一致对外。茅晓东是我们中的逍遥派，每当我们谈兴正浓时他总是顾自闷头玩着游戏，他还嘲笑说：“什么厂商啊主机啊，这些跟我们游戏玩家并没有多大直接联系，我只知道有好游戏就玩，不好玩的游戏放弃！”一班人对他的高论也难以辩驳，



餐，围绕着圆桌团团坐定后气氛顿时活跃了许多，“朱小腰”率先叫嚷起肚饿来。女服务员送来了菜单，做东的刘在翻阅时信口询问：“你们现在还有新鲜的东星斑么？”“有啊！”女服务员随即又不合时宜地续道：“现在只要有钱，还有什么买不到的？” 刘的脸色顿时沉了下来，略带愠怒地反诘：“你真认为有钱什么都能够办到？”我们一班同行者当然理解刘因何而恼怒，丈二和尚摸不到头脑的女服务员只得尴尬地陪着笑脸不做声。

胡乱点了几样菜后我们开始边吃边聊，通过询问我大致了解了近几年来在座众故友的情况。敏之现在已经成了某证券经营部的主管，曾发誓一辈子不结婚的刘不但有了漂亮女友，独力打理的广告公司业务也蒸蒸日上；陈已经拥有了私家车，就连满脸青春痘的邵飞年前也已经顺利踏上了工作岗位……总之绝大多数人的事业发展都比较顺利。刘笑着对我说：“当初我翻书第一眼就猜出写文章的肯定是你，普天下只有你会用那种语气和角度说话，后来证实果然没有看走眼。”世故的邵飞在旁插嘴说：“我早在许多年前就料到X先生在游戏产业必然大有作为！”我对此只得嘿然不应。话题又转向了茅晓东，大家纷纷回忆此君当年一些令人发噱的奇闻逸事，敏之非常生动地描述了茅那时为了玩游戏几乎憋尿在裤子上的滑稽场面，众人不禁齐声哄堂大笑。随即又联想到茅晓东此刻所患的不治恶疾，都恻然垂首无语。

刘忽然问我：“现在你每天有多少时间在玩游戏？”

“平均两三小时吧，你呢？”

“我和你差不多，年龄大了，有许多更重要的事情需要我们去做。”

刘伤感地说道：“茅晓东和我们都不同，实际上他到死都一直牵挂着游戏，这样的人应该算是真正的玩家吧？”

“当然！”

“我还是无法理解，像茅这样 TV 游戏的铁杆玩家怎么会迷恋上《传奇》这种破烂呢？”

我沉吟了片刻后答道：“网络游戏追求人与人之间的互动交流，茅可能从中可以找到他所需要的东西吧？”

“孤独？你认为他感到孤独？”

“或许吧，以前我就曾经猜想过他为什么那么大的人还一直喜欢往包机房钻的理由，这似乎是惟一的解释。”

除了笑骂一番却也无可奈何。后来因为我被调往远在金桥开发区的产品加工新基地，同时对刘家一些常客的言行严重不满，便逐渐远离了这个圈子。

最后一次在南泉路看到茅晓东是1999年末，正逢我回到公司总部办事，途径南泉路时见他从一个开设在违章建筑中的包机房里走出来，我们东拉西扯地闲聊了一会，从他眼角边的眼屎和口腔中的异味大致推断多半又是连续熬了几个通宵。那时正逢中午时分，包机房进进出出的大多都是戴着红领巾的中小学生，茅到对面小店胡乱买了些可乐面包之类的东西后又进入了包机房中。望着他的背影，又望了望满眼顽童稚子的包机房，我不禁暗自叹息了一声：“这片曾经给我带来许多快乐的土壤，如今却距离我那么的遥远……”

又过了一段时间，潍坊新村周边地区的违章建筑被完全清理，那里再也寻觅不到任何游戏相关的痕迹。

五 沉重的鸿毛

金龙客车行驶在繁华的张杨路，无论驾车的陈还是其他人都沉默无语，及至崂山东路附近，刘忽然手指着右侧一处新建住宅小区说：“茅晓东原先准备结婚用的新房就买在那里，总价七十多万，但现在……”悠长的一声叹息伴来了更令人伤怀的沉郁。

我们在八百伴楼下的丰收日大酒店集合聚

席终人散，归程的夜车沿着南泉路一径行去，我打开车窗向外梭巡，但见沿途华灯璀璨、处处笙歌，早已经寻不见昔日铁皮棚屋林立的破落景象，望着道旁行色匆匆的路人，感伤一位曾经往来十数载的故人即将绝足于此，我不禁油然叹息人生的盛衰无常。凡人在岁月的长河中竟然如此轻如鸿毛，若干年后或许人们只会记住南泉路和张杨路交叉处时代广场顶楼那国内最大的海外独资游戏公司育碧软件，绝不会有人想到在这条不起眼的马路上曾经活跃着那么多平凡的游戏玩家。

鸿毛啊承载着岁月记忆的鸿毛，竟然是那么的沉重……

后记

严格的说本文绝对不能归属为小说体裁，这是完完全全真人真事的回忆文章。文中所叙述的并非名士高人的豪情壮举，不过是实录了一群平凡游戏人的浪游旅程，没有惊天动地，惟有朴实无华的恬淡优游。我更不想通过本文说教什么高深寓意，只是回首普通游戏玩家平淡的一生以纪念那段逝去的难忘时光。

茅晓东无疑是一位真正的游戏玩家，他从来不追究厂商门派之类的末节而只关心游戏的真正乐趣，一个生性有些懵懂的人反而明见如此，令诸多执迷乖谬的我辈高人为之汗颜。昔日没有主机的时代，我每年通关的游戏多达数十款，很多反复研究而掘尽埋尽，然则今日衣食无愁更坐拥主机十种以上，每年通关的游戏却屈指可数。扪心自问，除却年齿渐增带来的精力衰退，更多失去的还是当初那质朴无华的游戏心。

于戏！游戏归来兮，我当付君哀思……

某个哲人曾经叹息：“认识文字是人类悲哀的真正开始。”

我不禁感叹那个真正游戏道的黄金时代，所有的玩家所关心所选择的只是《马里奥》、《FF》、《DQ》乃至《大战略》等游戏的种类名目，没有什么这款游戏系出何门何派争执或挂虑，更没有人在意CG动画乃至配音声优等细微末节。为什么现在有那么多游戏开发厂商呼吁“回归原点”呢？什么又是游戏的原点？恐怕已经很难有人能回答这个问题……

过去没有任何媒体资讯的时期，那么多不懂日语的玩家凭借着惊人的毅力突破了一个又一个至今看来依然高难度的游戏，而如今却有那么多没有攻略、没有金手指就寸步难行的新生玩家。昔日的洪荒时代经常出现几个月没有新游戏出品的情况，但所有的玩家依然甘之如饴，现今每月几百款游戏新作轮番上市的昌明时代，却时时有人感叹没有游戏可玩。

时代变游戏变！变化更多的恐怕还是人心……

近重读王蒙先生《坚硬的稀粥》而颇有感触，故借其以为文名，特记之！

同人剧院

青春学园BBS的风波

胜负师：哈哈！搞笑匠SQUALL—LH又将“魔爪”伸向了人气极高、拥有无数女性FANS的“汪汪”——哦，应该是“网王”。对于《网球王子》原作的了解使作者在把握人物特点上得心应手，看来LH也是位“网王饭”。文章并非纯粹的搞笑，更多的像是在调侃，也有些寓意，让我这个“非网王饭”在看过之后也忍俊不禁。当然，同人剧场需要的是各种类型的稿件，搞笑风格并不是惟一选择，这一点请有意投稿者不要有所误解哦！

论坛地址：http://www.seigaku.edu.jp/bbs/tennis
版主：手冢国光
副版主：大石秀一郎
网络管理员：龙崎瑾
【公告置顶】

关于本社团停社整顿的通知

点击：874　　回复：526

社团的诸君：

关于近日频繁在社团内出现的恶劣事件，校方已作出处分决定：社团全员于即日起停社闭门思过，正式处罚视社员反省态度而定，必要时将解散社团！社员如有疑问或异议，可在此帖内回复询问。

以上

龙崎瑾留



【回复】
【菊丸 英二】：又有新帖子喽，抢一先：P
【大石 秀一郎】：……仔细看清楚，这是处罚通知啊。英二，你回帖不看原帖的毛病怎么总也不改？
【菊丸】：吖哩？歹势歹势（^_^b\）不过，怎么莫名其妙地就出来张处罚单？大概是发错了的说……
【河村 隆】：WHAT？停社整顿？
【桃城 武】：笨～蛋菊丸，楼主可是龙崎教练，那个欧巴桑会把这么大的事情弄错吗？
【河村】：桃城？我刚才明明看见你陪篮球部出去斗牛啊，这么快就结束了？
【大石】：恶劣事件……我们网球部会有什么恶劣事件？真不明白……
【桃城】：咳，别提什么篮球啦，那篮板比玻璃还脆，我只轻轻一个入樽它就哗啦啦地全碎掉了。这不，篮球部的小子们刚回过神来正满世界找我赔钱，眼下我也只好在计算机室先避避风头再说。
【大石】：……我开始明白了……
【菊丸】：嘻嘻，有意思，不愧是桃城君：）
【河村】：可是，这样闯祸……没问题吗？
【桃城】：99％没~~问题，只要魔鬼手冢部长别知道就万事OK，哈哈哈……
【手冢 国光】：你说谁是魔鬼？－_－＋
【桃城】：手冢部长大人！您……什么时候来的？
【手冢】：从你称呼教练为“欧巴桑”开始。
【不二 周助】：呵呵，手冢君潜水一向都很深呢！
【大石】：……话说回来，不二你又是什么时候冒出来的啊？
【不二】：我啊？刚上线的时候还没有这个帖子呢！
【大石】：潜得最深的人是你才对！
【河村】：不二你怎么会在我身边？
【不二】：哎呀，你刚刚才发现我吗？我可是这间网吧的常客。
【大石】：幽灵不二……终于领教了……
【手冢】：桃城，接下来的事情不用我说你也知道了吧？
【桃城】：是，部长！我刚才已经找到篮球部赔偿过了。
【手冢】：很好，现在下楼绕训练场跑20圈！
【桃城】：部长！我已经……
【手冢】：40圈！
【桃城】：……是，我去了！
【乾 贞治】：桃城，运动前最好先来一杯特制蔬菜汁，我昨晚新研制的喔！
【桃城】：那种东西你留着去消灭更衣室里的老鼠吧！
【乾】：拒绝吗？真可惜。不过无所谓，对饮料的爱好本来就是因人而异的，大石你要尝点吗？



【大石】：哪种生物会愿意喝这种冒着绿气的不明液体？连蝮蛇都得被这毒液干掉！
【海堂 薰】：嘶……
【大石】：啊，抱歉，刚才不是指你海堂啦^_^b
【菊丸】：解释是欺骗的开始。
【大石】：你闭嘴！
【越前 龙马】：咦？前辈们都挤在一个帖子里的情况不多见啊！



【河村】：出大麻烦啦，越前，看看原帖吧，网球部搞不好会解散啊！

3分钟后

【越前】：哦……
【大石】：……只有一句“哦”而已？
【越前】：嗯，否则还能做什么呢？这种事情不是我们能决定或改变的吧？
【不二】：和我的看法一样呢，还是让社长拿主意吧！
【手冢】：这种情况我也是三年来第一次遇到，无缘无故就……看来只有龙崎教练本人才能解释了。各位稍等，我去教职员办公室找她。
【河村】：部长……走了？
【大石】：没办法，我们只好先估算一下，事情最糟会发展到什么地步。
【越前】：解散网球部而已嘛。呵……欠，我好困，先打个盹再说。
【大石】：你这小子……
【桃城】：呼……呼……我回来了，40圈简直……不是人类能跑的距离啊……何况腿上还绑着铅版……
【海堂】：哦？上次那100圈你不是跑得蛮欢实嘛？
【乾】：桃城，刚才我一直在楼顶记录你的数据，你的平均单圈成绩标准差为－2秒35，按规定是要喝下一大杯蔬菜汁的，来我的计算机B室取吧，不用客气。



【桃城】：……我发现你这人非暴力不合作是吧？（攥拳）
【乾】：唉，除了不二之外的知音真是难寻啊！（自己喝下一大口）
【大石】：一个星球有两个怪物已经足够了……话说回来，这里难道真就没有一个人关心网球部的生死存亡吗？
【菊丸】：啊！不好！绝对不能让网球部解散！
【大石】：说得好！不愧是我的搭档！看见没有，大家也要拿出菊丸的气势啊！
【河村】：怎、怎么了，菊丸？
【菊丸】：SHIT！阿桃与越前还分别欠我2000日圆和一餐麦当劳呢！这网球部要是解散了我该到哪里去讨债？
【大石】：……
【不二】：原来如此，果然是常人无法企及的气势呢！
【桃城】：／引用【菊丸】的回复："SHIT！阿桃与越前……"／哎呀呀，我的记忆力一向很差，请问您是哪位？^_^b
【越前】：／引用【菊丸】的回复："SHIT！阿桃与越前……"／初次见面，请多指教！
【菊丸】：你们的"友情"我……领教了！ —_—#
【河村】：别开玩笑啦，谈正事。我们网球部究竟有什么"恶劣事件"？而且还惊动了学园……
【菊丸】：桃城刚才不是招了嘛，扣碎人家篮球部的篮板……
【桃城】：笨蛋！那是刚刚发生的事情！刚刚！校方难道会未卜先知不成？何况我也赔过钱道过歉挨过罚了！
【菊丸】：哎呀，你的记忆力恢复了啊？
【桃城】：……
【大石】：好了好了，桃城的问题先打住……阿乾，听说上次你特制的超大号营养蔬菜汁是被银华学园的间谍偷走的，他们……以为那是我们的秘密武器 —_—b
【乾】：哦，怪不得我怎么也找不到呢。秘密武器，呵呵，算银华有眼光，这次就原谅他们吧。
【大石】：什么有眼光！银华学园网球部当天就集体入院了啊！病因是食物中毒！干，这件事情如果警方立案调查的话，顶楼的处罚通知也就不稀奇了！
【乾】：这事怎么可能和我有关系？
【大石】：……
【桃城】：这事怎么可能和你没关系！
【乾】：我的配料都是百中挑一的精品：蟾蜍的内脏、蛇的皮下黏液、壁虎的舌头、蟑螂的触须……全部经过仔细筛选，绝不可能出现任何品质问题！
【越前】：光用听的就已经快倒下了……
【河村】：原来我们每天喝的都是这种东西……
【菊丸】：不行了……大石，我要出去一下……呕~~
【桃城】：我也是……咕哗……
【海堂】：我、我也要……唔……

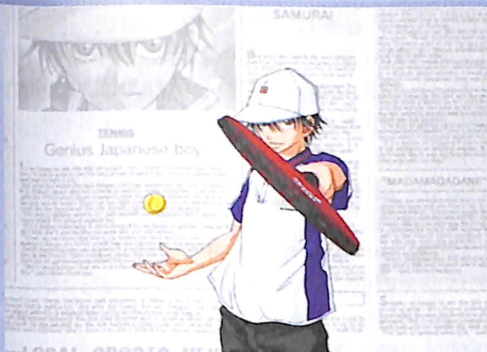
5分钟后

【乾】：怎么还没回来啊？这些人在做什么？
【越前】：没理由那么快吧……
【大石】：呼……呼……回来了……我居然……还活着……
【乾】：嗯？大石君你怎么也……
【大石】：废话！我没时间打字先！
【不二】：可怜的人啊！
【大石】：……为什么不二总是能一副悠然自得的样子？你每次喝那东西时都是怎么忍受的啊？



【不二】：忍受？那饮品很好喝啊，今天没喝到还真是可惜呢：P
【越前】：……也许不二前辈才是最恐怖的。
【不二】：好了，继续话题吧，所谓的"恶劣事件"究竟指的会是谁呢？真是期待呀~~当然，我自己除外呢！
【菊丸】：的确，平时除了练习外很少能看见不二啊，有够神秘的。
【大石】：总觉得什么都能做出来的他才是最令人怀疑的……
【桃城】：哈哈哈，我终于解开这道谜题了，凶手……不，犯人就是……越前龙马！
【越前】：我？
【桃城】：BINGO，我小桃的推理可不是盖的哦！
【大石】：愿闻其详。
【桃城】：咳！首先，若论比赛时给对手造成的杀伤力，当推河村隆的"燃烧波动球"与越前龙马的"外旋发球"是吧？
【菊丸】：不错！
【桃城】：所以呢，根据我的初步推理，很有可能是近期在校外练习赛中被河村与越前打伤的球员向学园提出了抗议，于是就……
【河村】：等等啊，怎么把我也掺进去了？
【桃城】：听我把话说完，其次，由于河村本身的客观因素局限性，使他犯罪的几率远小于越前，所以我断定凶手一定是——越前龙马！
【越前】：你才是"凶手"呢！
【桃城】：抱歉我又说漏了嘴……小龙马你不服气是吧？没问题，待我一一剖析给你听。第一，河村隆在社团结束后要立刻回家帮忙打理寿司店，而你却还要到其他俱乐部闲逛，是吧？
【越前】：没错，但是……
【桃城】：OK，在犯罪几率上你已远大于河村。第二，河村隆的"燃烧波动球"对手掌的损伤非常严重，如果经常使用的话，现在的他根本就不可能若无其事地来上网。相比之下，你的"外旋发球"可谓易用至极……
【越前】：没错，但是……
【桃城】：RIGHT，几乎可以肯定你就是罪魁祸首了。最后，这第三点可是致命的证据：河村隆平素性格软弱，不大可能同人发生争执，但你却总是一副欠揍的臭屁嘴脸……
【越前】：我明白了，你今天欠揍。
【桃城】：哼哼，威胁我是没用的，还是让有着雪亮眼睛的群众来评价吧！
【不二】：听起来确实有些道理，果然是精彩的推理呢……
【桃城】：看见了吧，连不二前辈也赞同我的侦探头脑！越前你还是乖乖认罪吧！真相永远只有一个呀！哇哈哈……对了，我得把今天的BBS记录收藏好，题目就叫做《名侦探桃城武少年之事件簿》！
【越前】：……
【不二】：不过，桃城君你似乎疏忽了一点：拿起球拍的河村君可不是平常的河村君哦。河村，给，你的球拍！
【河村】：FIRE！刚才是哪个小鬼够胆怀疑我是犯人之一的？什么？桃城？你小子很带种嘛！口胡！问答无用！晚上等着受死吧！你还未够班呢！
【桃城】：……我错了
【不二】：再有，若说在球赛中打伤人……桃城君，你不会忘记了县大赛中对圣鲁多鲁夫的那场双打吧？你的那记新必杀招术似乎是叫什么





“超级入樽扣杀”来着，的确气度不凡呢^_^
【桃城】：—_—b……
【海堂】：嘶……我记得很清楚，当时他的搭档是我，对方那个叫做柳泽慎也的鸭子好惨哪，被这个野蛮人的扣球直中面门，足足在空中翻了720度，嘶……
【桃城】：……有那么夸张吗？
【乾】：更糟糕的是，那场比赛后来被传言成柳泽慎也中招后即死，成了在各学园间流传的恐怖怪谈，给我们青春学园影响很坏。
【桃城】：无所谓啦，这种小事随他们说去！
【所有人】：……
【桃城】：对了，“即死”是什么意思啊？
【乾】：……就是当即死亡。
【桃城】：怎、怎可能？太离谱啦！
【越前】：前辈们，这家伙……是怎么混到二年级的？
【菊丸】：天知道，这样的傻瓜恐怕世界上再也找不到第二个了吧？
【海堂】：哦，我一直以为“即死”是“弃权”的意思来着……
【所有人】：……
【大石】：……明年的青春学园没指望了。
【海堂】：切，别把我和桃城那个傻瓜相提并论。
【桃城】：你说谁？等等……说到恶劣事件，应该还有海堂你的份吧？整天赤膊站在河里甩湿毛巾练蛇球，不知道的还以为你是暴露狂呢！
【海堂】：嘶……
【乾】：这种练习方式是我教他的，有问题尽管来找我。对了，不二，河村他放下球拍了吗？
【不二】：嗯，已经放下了。
【乾】：那就好，据我的情报显示，山吹学园的问题球员亚久津仁前些日子因为暴力伤人而被追捕在逃中，警方似乎有提审他的好友——河村隆的意向。恕我冒昧，不知此事是否会与该案有关？
【河村】：阿仁他……怎么又……
【菊丸】：不大可能吧，拜托各位不要把事故愈想愈大好不好？尽量回忆一下小范围的，学园内部的……
【大石】：啊！想到了！
【菊丸】：不愧是大石君，一点就透：）
【大石】：菊丸你小子最近尽在学园BBS内各论坛四处乱窜，而且只发“抢一”、“顶”、“路过”、“阅”之类的水帖，严重干扰了学园网络的正常秩序，主管网络部门的先生正要找你算账呢！
【菊丸】：……那你呢？成天往保龄球场跑，那是国中生该玩的游戏吗？
【大石】：你……
【手冢】：行了！闹够了没有！
【不二】：哎呀呀，看戏刚看到起劲却……
【手冢】：不二你说什么？
【不二】：没什么，我是指在网吧看的TV剧呢。嗯，教练她怎么说？
【手冢】：见鬼，找遍整个学园都不见踪影……
【大石】：不会是引咎辞职了吧？
【手冢】：收声！我想听听每个人的意见，大家先考虑几分钟再给我答复。

5分钟后，所有人同时回复：

【大石】：我的意见和菊丸的意见相同。
【菊丸】：大石的意见就是我的意见。
【河村】：我、我尊重大家的意见。
【干】：我相信数据的意见。
【桃城】：我反对海堂的意见！
【海堂】：桃城的意见根本不能算是意见。



【不二】：我想先听听部长的意见。
【越前】：我没有意见。
【手冢】：……你们到底想说什么？
【迹部 景吾】：哈哈哈，真有趣呀，青学。
【手冢】：冰帝学园的部长迹部景吾？你来做什么！
【迹部】：别这么一脸不欢迎的态度嘛，手冢，我可是远方来的客人噢。这帖子的回复我都看过了，你们似乎陷入危机了哟！
【手冢】：与你没有关系！
【迹部】：不不不，有很大的关系，特别是你的队员。你个人的事情我当然并不感兴趣，也懒得去理，但越前他们呢？你该不会忍心看着他们在网球部解散后就此被埋没吧？
【手冢】：换句话说，你今天是乘人之危来挖角的喽？
【迹部】：可以这么说。
【手冢】：哼，敢来我们青学挖角，你还真有这个自信啊。告诉你，门也没有！即使条件再苛刻，我们也绝不会屈服，这正是青学的灵魂！
【迹部】：你凶什么啊？我又不是求你，是来和你的队员谈条件。
【手冢】：好！越前，作为青学未来的支柱，你去回答这个厚颜无耻的家伙！让他好好领教青学人的坚毅与魄力！
【越前】：冰帝……条件如何？
【手冢】：……
【迹部】：棒得没话说！四个超豪华的练习场，设备全部从美国进口，教练水准一流，由我率领的200名部员……
【越前】：明白了，我去。
【手冢】：……
【迹部】：不愧是越前，识时务者为俊杰啊！
【手冢】：越前！你……
【越前】：不好意思啦，手冢前辈。毕竟冰帝那里还有200多人等着我去打败，而青学这里在数量上还差得远呢！
【迹部】：不二君，你意向如何？
【手冢】：不二！作为青学的二号王牌，你一定要让迹部这混蛋认识到什么才是真正的青学精神！
【不二】：冰帝……离家近吗？
【迹部】：这个简直太容易了，如果是不二君的话，我们每天派专车接送也没问题啊！
【不二】：诸位，冰帝再会。
【手冢】：什么再会！不许煽动别人！
【乾】：没什么好奇怪的，由数据显示，不二离开的几率在80%以上。
【大石】：原来你的数据解析仅仅是对不二的球技无效而已吗？
【手冢】：乾贞治！你一定要把持住！我相信你的判断！
【迹部】：哎呀，是阿乾，我刚刚请校方拨出一间实验室供你制作新型营养饮料呢。喏，这是各设备的基本功能数据，请过目：URL:*********
【乾】：……部长，我决定了！从今以后我只跟着你！
【手冢】：这才像话，乾，青学之魂从此将会脱胎换骨，让我们协力开创出一个崭新的未来吧！
【乾】：迹部部长，我要去仔细研究数据了，先失陪一下。
【迹部】：好的，一会儿见。
【手冢】：……乾！你……
【乾】：手冢，谢谢你，是你提醒我要相信自己的判断呢，毕竟，数据是不会说谎的啊！
【手冢】：……
【菊丸】：大石，像部长这样总是以“……”作回复是不是也该算灌水啊？
【大石】：嗯，应该是吧！
【手冢】：你们两个给我闭嘴！



【迹部】：啊，菊丸，说起来……刚才在贵校转了一圈，发现这里的靓妹真是少得可怜啊，和我们冰帝学园比起来简直不可同日而语。
【菊丸】：真、真的吗？
【迹部】：当然是真的，你没听到我每次得分时身后那群MM撕心裂肺的尖叫声吗？
【菊丸】：明白了，今后还请多指教！迹部前辈！
【迹部】：彼此彼此。
【桃城】：你们的“指教”不是指网球吧……
【大石】：菊丸……可恶，迹部君，冰帝不介意再多我一个人吧？
【迹部】：哪里的话，我正发愁该怎么请您大驾光临呢！
【手冢】：今天不会是场噩梦吧？
【桃城】：冰帝……可恶，这种程度的诱惑就想说得我硬汉桃城吗？一百年后再说吧！
【手冢】：好！关键时刻果然还是桃城挺身而出，我当初的确没有看走眼！
【迹部】：桃城，这是冰帝学园下周的餐谱：URL：**********
【桃城】：迹部部长！桃城武前来报到！
【手冢】：……
【不二】：／引用【桃城】的回复：“冰帝……可恶，这种程度的诱惑就想说得我硬汉桃城吗？百年后再说吧！”／呀呀，不知不觉中已经到了22世纪呢！
【河村】：喂，阿桃，怎么连你也……这样……不可以啊……
【不二】：河村，你的球拍！
【河村】：OH！BURNING！冰帝的小鬼们闪边！河村大爷最高！让你们见识见识，只有燃烧波动球才是王道啊！COME ON，BABY！
【迹部】：这样……也是表示加入的一种方式吗？ －_－b
【不二】：是呢，没错哟^_^
【手冢】：你们……全部……只剩下海堂一个人，看来传说中的毅力之男果然不是浪得虚名。在如此威逼利诱下仍然以大局为重丝毫不为所动，当真是举世无双！
【迹部】：喂，把话说清楚，我“威逼”谁了？
【手冢】：海堂君，常言道患难见真情，在青学今日即将全盘倾覆之际，你毅然选择了留下坚守阵地无疑使我这个部长平添了无穷的动力与信心，也让我对你的评价有了彻底改观！好，决定了！海堂薰，为了表彰你这难得的忠诚，我任命你为青学的下任部长！
【桃城】：哇噻，部长耶~~天上掉下的馅饼就这么全砸那小子一人头上了？
【菊丸】：其实手冢君也找不到别人了吧？
【手冢】：叛徒收声！海堂啊，为了青学辉煌的明天，你一定要不辜负我的期望，努力使青学变得更加强大，进军全国，称霸……
【海堂】：靠！掉线了！你们刚才在说什么？前面的页面我打不开！
【手冢】：……
【干】：你什么时候掉的线？
【海堂】：从发完“桃城的意见根本不能算是意见”开始。
【手冢】：……
【不二】：嗯，大体来说就是冰帝学园向我们发出转校邀请，除了部长和你外我们已经都同意了，不知你去不去呢？手冢君他一直对你……
【海堂】：去！当然去！干什么不去？！就这么定了！代我向迹部部长问好！我得检查一下网线先……耶！冰帝耶！太棒了！嘶……
【手冢】：……
【迹部】：好，那今天就这样了，感谢各位的合作。明天一早请务必来冰帝报到，我将在门口恭候诸君，886！
【众人】：部长大人慢走，不送了\^O^/
2分钟后
【大石】：好了，既然事情都定了下来，我们也就……
【龙崎 瑾】：谁知道手冢他怎么了？
【菊丸】：啊，BOSS终于现身了！
【桃城】：手冢？他没怎么啊，刚才还版聊得挺欢实。
【龙崎 瑾】：没怎么？开玩笑，他刚被人从计算机室抬出来，好像还吐过血，脸色白得吓人，我已经派孙女去医务室照料他了。
【众人】：……
【不二】：恐怕是因为精神支柱瞬间崩溃的关系吧……
【干】：是啊，经我的数据分析，正常人在那种情况下挂掉的几率在90%左右，手冢君果然是个了不起的人呢！
【越前】：……乍听起来像是你们两个策划的阴谋啊！
【龙崎 瑾】：都说什么呢？我怎么听不懂？
【大石】：说来话长，总之，一切都是因为这张给我们的处罚通知。
【龙崎 瑾】：处罚通知？谁给的？
【众人】：是你！
【龙崎 瑾】：我？开什么玩笑？！
【大石】：……又一个回帖不看原帖的……拜托教练您先看看顶帖吧，这不是您发的吗？
【龙崎 瑾】：……这个……是校方今天给柔道部下的处分啊，怎么会帖到这里？
【众人】：您问谁哪？
【龙崎 瑾】：……我明白了，今天上午校方让身为网管的我把这帖子发到柔道部的论坛上，我手边工作忙，一时抽不开身，就让孙女代劳……
【龙崎 樱乃】：大家好，我是可爱的樱乃，手冢前辈已经没事啦^_^
【瑾】：来得正好，樱乃，我问你，上午让你发到柔道部的那张置顶帖呢？
【樱乃】：咦？当然是发到柔道部论坛那里了呀^_^
【越前】：看看这帖子的题目 －_－#
【樱乃】：……吖哩？对不起啦大家！对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起对不起 m(_ _)m
【越前】：路盲症居然能带到网络里，败给你了。
【樱乃】：我真的错了，555555/(>_<)\
【桃城】：哟，小两口这么快就逗哭啦？
【越前】：闭嘴！
【瑾】：总之，澄清是个误会就好，反正也没什么损失，只是虚惊一场。我先走了，如果大家聊够了就让手冢删掉吧。
【樱乃】：我也走啦，大家86！
【众人】：……
【桃城】：教练说得好轻松，这下我们怎么向手冢部长解释呢？
【大石】：别忘了还有迹部那儿呢，更不好解释……
【菊丸】：大石，不然我们索性就……转到冰帝算啦！
【大石】：笨～蛋！刚才那是由于网球部要解散而不得已出的下策，现在要是一走了之，两边的学园都会骂我们是白痴啊！

【不二】：没错，仔细想想，还是青学离家近些呢！
【大石】：你这家伙整天都在想什么啊？
【越前】：总之，现在只有一条路可走，那就是……
【干】：向手冢部长……
【河村】：负荆请罪……
【菊丸】：否则今后的日子一定生不如死啊……
【手冢】：哎？你们都还在啊！
【众人】：部长大人在上！属下该死该死该死！（集体253）
【手冢】：你们这是怎么了？
【众人】：我们错了，请部长大人责罚！
【手冢】：啊，该道歉的是我才对，刚才正讨论着



忽然就晕倒了，在医务室躺了半天，害得大家这么晚还在等我。
【众人】：？
【手冢】：不过……刚才究竟谈到哪里了？我依稀记得……好像在谈什么重要的事情来着……头好痛……
【众人】：……
【不二】：错不了，是HSF！
【河村】：咦！不二你什么时候睁开了眼睛？想吓死人那？
【桃城】：HSF？那是什么？
【不二】：医学术语，意即选择性失忆，这是人类大脑的一种自我保护功能，看来刚才他受到的刺激实在不小，但再受到相同的刺激则有可能恢复正常。
【菊丸】：太强了，不愧是天才不二，这种问题连优等生大石也不懂啊！
【大石】：那已经超过国中生的知识范围啦！
【越前】：总之……不二前辈，你的意思是只要没有人去提刚才的事情，那么就一切OK了？
【不二】：小越前如我所料的一样聪明啊，但是这句话可是你说的……任何后果我不负责。
【越前】：……
【桃城】：事已至此，也只好瞒天过海了……
【手冢】：你们究竟在说什么？算了，自己翻前面的回复看吧。
【众人】：别！
【手冢】：你们到底想怎样啊？
【大石】：是这样的，手冢部长，您病体初愈，这帖子的回复又多，所以由我们现在向您择要转述，否则再累坏了您我们可真是万死难辞其咎了。
【手冢】：嗯，还是大石想得周到，谢谢你！
【越前】：我只说第一句，起因是这样的：今天上午这个帖子突然冒了出来，说要解散网球社，大家都很着急……
【手冢】：唔！一想到这里头又痛了！
【大石】：越前你别乱说话！部长您别急，这是个假消息，假的！
【手冢】：假、假的？
【菊丸】：您听我往下接着说呀，人差不多到齐后，您就为这事出去找教练理论，而我们则留下来讨论是谁惹出了乱子，最后一致得出结论：大家都是洁身自爱的好青年，这则通告根本就是血口喷人。
【手冢】：有道理，这份自信正是青学队员所必备的素质！
【桃城】：后来您猜怎么着？冰帝的迹部那小子不知哪里嗅到了风声，居然厚颜无耻地跑来想挖角……部长您别急！那哪成啊？地主家也没有余粮啊！这小子丫的若光是动动嘴皮子我们也就忍了，可他居然开出价码利诱我们！您想想，我们都是堂堂的青学皇牌正选，再不济也不至于做出吃里爬外的勾当吧？这老小子不摆明了是来踢场子的么？我桃城武当即起身在学园里搜了一番，没逮到这厮，只好回到BBS上同大伙一起将这厮874了一百遍啊一百遍……
【手冢】：做得好！对付迹部这种人就不能心慈手软！让他见识见识青学的气势！
【大石】：后来的事情想必您也知道了，龙崎教练亲自出面声明这则通告纯属误发……呵呵，让大伙瞎忙了一天，最后还是相安无事。对了，教练临走时让您把这帖删了，免得影响不好，这可是她亲口说的，您不信可以翻看上数第三页。
【手冢】：知道了，我马上就删。
【众人】：吁……（长出一口气）
【手冢】：不过，在删帖之前请容许我以部长的身份向大家致以真诚的谢意。在今天的风波中，身为部长的我虽然倒下了，但你们饱满的自信与钢铁般的意志使大家战胜了内在与外来的双重敌人！这是让我始料未及的，在不知不觉中，没想到诸君已经成长为能够历经重重艰难而毫不畏缩的斗士，我感到欣慰，也感到光荣——这同时也是青学的光荣！从今以后，望各位能够继续将青学的斗魂发扬光大……
【海堂】：TNND！败给这烂网线了，刚连接回服务器来，嘶……
【众人】：！
【手冢】：BBS上不许说脏话！海堂，下楼去跑20圈！
【海堂】：你在命令谁啊？手冢！
【手冢】：你……你叫我什么？
【海堂】：手冢啊，还想让我称呼你部长不成？我现在认可的部长只有迹部一个。
【手冢】：你……呜，我的头！
【众人】：……
【海堂】：怎么了，各位？什么时候收拾行李去冰帝？
【桃城】：海堂！你！……
【干】：海堂出现的几率是0.005％啊，怎么会……
【河村】：保重吧，海堂君。
【不二】：果真是纸包不住火呢！
【菊丸】：我们的生命……就此结束了吗？
【越前】：天晓得。
【大石】：海堂，你自己翻看刚才的回复去……然后，好好想想该说什么吧！

5分钟后

【海堂】：嘶……
【众人】：用人类的语言回答！
【海堂】：我这是在吸冷气……怎么办？
【大石】：还能怎么办？找个借口开溜吧！
【手冢】：我……我全想起来了……你们、你们刚才……居然……-_-#
【河村】：啊呀，是回家打理寿司店的时候啦，明天见啦部长！
【海堂】：可恶，网络又出现故障！要掉线了！……啊……啊……
【桃城】：嗯？计算机室要关门吗？抱歉啦部长，有什么事情明天再说吧。
【乾】：部长，再过3分15秒会有哈雷彗星经过日本上空，数据是不会说谎的，我要去记录了，再见。
【菊丸】：我的事情一向是大石拿主意的，当然这次也不例外哟，部长若有事情直接去问大石吧，那，就这样，闪先啦！
【大石】：啊，菊丸你这家伙……部长您稍等，我把他抓回来再同您解释……喂，菊丸！
【不二】：喂喂？我是不二周助，抱歉，刚才这ID一直是弟弟裕太在偷用呢，这家伙一定给诸君添了不少麻烦吧，我今后一定会严加管束，下不为例。离线了，大家再会！
【越前】：86
【手冢】：唔唔……你们这帮家伙全部给我滚回来！统统绕练习场跑1000圈！半米也不许少！马上！



Don't Touch!

这是一篇很恶搞的东西，博大家一笑，体裁是剧本，写法比较专业。近来我们也收到一些读者的游戏剧本投稿，但大多格式非常混乱，下面这份稿件可以算作一个范本参考。其实文学剧本与拍摄用剧本是有一定区别的，下面的剧本属于后者，大家通读时可以尝试在脑子里构想出实际的画面来。另外请投稿此类剧本的读者注意一点：尽可能少用不准确的或不可还原的文学修饰，不要写画面上表现不出来的东西，不要用一些不实际的描述误导导演。（笑）这一点与小说创作大不相同哦。根据专业人士的提醒，创作剧本时脑子里一定要勾画出实际的画面才可以，越清晰越好。我们的"同人剧院"栏目从现在开始接受各类剧本投稿，期待你的参与！

泰坦 按

类型：喜剧、动作

故事梗概：因为财政困难，学校被迫精简人员，于是决定进行一次无范围超高难度考试，不及格者即被开除。这时几名同学发现秘密线索，说有一能提前预知考试答案的神奇卷轴藏在校园内，他们得知后一起去寻找，目的是造福全班。但其行动却遭到了"校园风纪委员会"的阻挠，该委员会成员也均是学生，他们的目的实际上是为独占卷轴取得高分。双方围绕卷轴展开了争夺。然而，在这背后，竟然隐藏着一个巨大的阴谋……

角色介绍：本故事大部分角色的名字或取自历史人物，或取自电子游戏。

瞎话编辑专业2001级（简称01瞎编）学生：

紫龙：01瞎编专业学生，与赵云和李逵同屋，主角型外表和性格。名字来源：车田正美漫画《圣斗士星矢》角色，天龙星座，在庐山修行，有一师妹兼女友名叫春丽。

雷武龙：01瞎编专业学生，住在紫龙隔壁的A宿舍，身强体壮，但有一点没大脑，好冲动，对女友春丽很痴情。名字来源：Namco株式会社出品电子游戏《铁拳》的角色，以成龙为蓝本，香港刑警。

阿土：01瞎编专业学生，雷武龙室友，胆小，敏感，有点女性化。名字来源：大宇资讯公司出品电脑游戏《大富翁》的主角，台湾农民，二十五岁便独闯香港和台湾房地产业。

春丽：01瞎编专业学生，成熟稳重，雷武龙的女朋友。名字来源：Capcom株式会社出品电子游戏《街头霸王》的女主角，国际缉毒刑警，是游戏界最著名的女性格斗家。此外她和《圣斗士》中紫龙的女友重名。



校园风纪委员会成员：

赵云：校园风纪委员会副会长，紫龙和李逵的室友。名字来源：罗贯中长篇小说《三国演义》角色，蜀国大将。

孙武：校园风纪委员会会长，反派领袖，口才很好。名字来源：春秋时期人物，《孙子兵法》作者。

李逵：校园风纪委员会成员，跑腿的，紫龙和赵云的室友。名字来源：施耐庵长篇小说《水浒传》角色，黑面豹眼络腮胡，手持两把板斧，绰号"黑旋风"。

西施：校园风纪委员会成员，赵云的女友，成熟女性风格，喜化浓妆。名字来源：春秋时期越国人，"中国古代四大美女"之一，引诱吴王夫差，使其沉迷酒色、荒废国事，为越王勾践所灭。

花木兰：校园风纪委员会成员，孙武的保镖。名字来源：南北朝时期替父从军，抵抗外族入侵的民族英雄。

其他角色：

绿豆饼：神秘人物，拥有卷轴，实际身份是"新世纪教育改革委员会"成员，行为有模仿诸葛亮痕迹。名字来源——一种廉价食品。

还有五个男性角色，分别是：八神庵、阿甘似的男生、三个换运动鞋的男生。三个女性角色，分别是：娜可露露、藤井树式的女孩、被阿甘似的男生提问的女生。

开场

黑屏，字幕：本片纯属虚构，若有雷同，实乃天意。

音乐起，气势磅礴。

某学院主楼全景，被一张写满字的试卷覆盖，定格到试卷特写。出现一段字幕：

有钱千里来相会，无钱对面手别牵。

这是一所伟大的学院，奇人辈出，但现在因面临财政困难，不得不精简人员。于是学校决定在全校范围内进行一场无范围超高难度测试，凡考试不及格者将一律予以退学处理。

此通知一出，全校哗然……

化出蓝天，出现片名Don't Touch。[＊注1]

第一幕 5楼A宿舍内。晨。宿舍带有一个独立卫生间和一个阳台。阳台与隔壁宿舍阳台仅由一个1.5米高的水泥墙隔开。

雷武龙在卫生间刷牙，叼着牙刷走出来，阿土坐在床上一脸忧郁，雷武龙坐在他旁边。

雷："咋了，阿土？"

土："郁闷。"

雷边刷牙边说："因为'无范围超高难度测试？'"

阿土点头。

雷继续刷牙："莫关系，瞎编就成，别忘了我们可是瞎话编辑专业的。这瞎话可分好多种呢，比如甜言蜜语、唇枪舌剑、漫天放炮、恶意中伤、瞒天过海，写呗！关键，是不能让人家看出来你是个不会的，对不？"看了看阿土，还在郁闷，"你看看你，



你刷刷，"把牙刷递给阿土，"来嘛。"

阿土犹豫一下，拿过牙刷，就要往嘴里放。[＊注2]

传来敲门声。有人开门。是李逵，抱着个大箱子。

李："嗯……不好意思，隔壁屋的，反锁在外面了，借你们阳台用一下，翻过去。"

雷："哦，用吧。"李走向阳台。雷："哎，李逵，当心别掉下去啊！"

李逵画外音："哦！"上阳台。

窗外传来"扑通"声。

隔壁宿舍阳台。

李逵把箱子扔到阳台地上（"扑通"声的声源）。拨手机给赵云。"云哥，我全搞到了！学校所有小卖部所有的绿豆饼，一个没剩！"

第二幕 "校园风纪委员会"办公室内。这是一间很大的办公室。正面的墙壁前有一个大办公桌，两侧各有一个稍小一点的。

孙武坐在大办公桌后的椅子上，办公桌上有个牌子，写着"会长"，赵云和西施很亲密的在左侧的桌旁，花木兰在孙武身后站着。

赵云对手机："你小点声！想让全世界都听见啊！你确定……哦哦，那就在绿豆饼里面仔细给我搜！挖地三尺，也要把东西给我挖出来！就这样！"

西施："云哥，这个传说可信吗？"

赵云："问孙武吧。"

孙武："这是上届会长提到过的，说有一个能预知考试答案的神秘卷轴藏在校园内，在大考的前一个晚上会显现出标准答案。他考四级、六级和托福前都看过，然后才退学去了纽约，找了份月薪2000美元的工作。——虽说后来让飞机撞死了吧。他亲口对我说，想要得到卷轴就去找绿豆饼。"

花木兰："怎么听着跟电影情节似的。而且到小卖部强行没收绿豆饼，有点不好吧。"

西施："反正我们这帮风纪委员会的，就这么点特权，现在不用啥时用？更何况这次是生死攸关的考试。"

孙武站起来："记着！这件事只有我们和李逵知道。你们谁要是走漏了风声……别忘了我可是你们的师哥！"

第三幕 转天。校园内。日，晴，蓝天白云。

长凳一端坐着一个男生，另一端坐着一个女生。男傻乎乎的："你要吃巧克力吗？"[＊注3]长凳

后草地上坐着一个女生仰望天空："你好吗？我很好……"[*注4]另一个长凳上坐着三个男生在换鞋，其中一人兴奋地说："嘿，脚不臭了！"另两人郑重其事的："我选择，我喜欢！"[*注5]

阿土、紫龙、春丽、雷武龙从左到右围坐在石桌旁，春丽和雷武龙做恋人状。

春丽："紫龙，真有这么个东西？"

紫龙："没错，赵云睡觉说梦话让我听见了。"

闪回。隔壁宿舍。前一夜。

赵云说梦话，手舞足蹈："……呵呵，卷轴找到啦！答案显现啦！……"。





校园。石桌。

阿土："这能说明什么？"

紫龙："是不能。可是李逵喝了酒回来说的醉话也是这件事。"

闪回。隔壁宿舍。前一夜。

闪回李逵说醉话。李逵醉醺醺的，对赵云："找卷轴还要找什么……嗝……绿豆饼，你说，这卷轴怎能藏到……嗝……绿豆饼里呢？喂！别TM说梦话了，再说你就把卷轴里藏有考试答案的秘密全抖出去了！"



校园。石桌。

（背景：一个娜可露露装扮的女孩在树下向上喊："再不下来就炖了你！"树上有母鸡叫。）

阿土："真要有这么个神奇玩意儿，拿来就造福全班了！不过紫龙你这几天不能住他们寝室了。"

紫龙点头。

雷武龙："那我们发动全班去找吧！"

紫龙："不行。走漏了风声让校方知道了就坏了。只能我们几个去找，还要抢在他们前面找到。其他的随机应变吧。"

阿土："春丽最近好吗？"

春丽有点困惑，看了一眼雷武龙："我很好啊。你怎么关心起我来了？"

雷武龙："他不是说你，是说紫龙在庐山的那个女朋友，也叫春丽。"

第四幕 很暗的某间室内。

一个男人打电话，看不清他的脸。"春丽，风纪委员会一定会阻止那个计划的施行？……利用紫龙他们？高，实在是高。啊，卷轴在我这儿。明白，我不会因此耽误那个计划的。"（这个男人是绿豆饼）

第五幕 过了一天。校园内。阴。

（背景：绿豆饼在和八神庵对打，花拳绣腿，八神以超必杀技姿态把绿豆饼按在地上狂抓，然后站起来抓着头发狂笑。）

石桌旁。四人和前一天一样的位置围坐，衣着有变化。都是泄气的样子。

阿土："怎么找啊？都一天了，一点头绪也没有。后天就考了。"

雷武龙看见春丽颈上挂着一个玉坠："这是什么？"

春丽："这是我的护身符，希望它在考试时能保佑我。雷武龙，你有护身符吗？"

雷武龙拿出一把菜刀："我想大概是这个吧。"[*注6]

阿土："一定要找到绿豆饼……这绿豆饼……会不会是一个人的名字？"

绿豆饼听见阿土的话后从地上爬起来，把八神庵推到一边，拍拍土，走过来。

紫龙："哎，有道理。真有可能。"其他人也表示赞同。

春丽："阿土，你什么时候变聪明了？"

雷武龙："嗨，还不是因为别人一说'土'他就有应激性反应。"

绿豆饼："哈哈哈。我果然没看错你们。自我介绍一下。本人复姓绿豆单名饼字孔明道号卧龙（戏剧《空城计》唱腔）。卷轴就在我这里。"

绿豆饼拿出卷轴。众人惊讶地看着卷轴。又看了看绿豆饼。觉得这是天上掉馅饼。

绿豆饼把卷轴交给赵云："剩下的事情，就要靠你们自己了。"

紫龙接过卷轴（模仿陈小春接过运动鞋的动作），气氛变得很凝重、神圣。忽然紫龙扭头向摄像机："喂，编剧，这也太（音推）简单了吧。"对绿豆饼："为什么选择我们？"

绿豆饼："其实就是想让你们和风纪委员会……咳咳，那个，我的意思是说……"突然抓住紫龙的手，"因为中国游戏事业的未来，就要靠你们了！"

这时整个气氛变得庄严起来，激昂的音乐。

绿豆饼给紫龙一个锦囊："这个锦囊，走投无路之时打开。"

第六幕 当夜。校园。很祥和的音乐。

春丽和雷武龙在约会，两人坐在长凳上。长凳后面有路灯，黄色的灯光泻下。

春丽："后天的考试，真希望只有我们两个人通过，只有我们拥有这个校园，世界上只有我们两个人。我这样想是不是太自私了？"

雷武龙："女孩子嘛，总会想一些奇怪的事。"

不远处。赵云和西施也在约会，但气氛完全不同。无光源。

西施："我想吐，我现在看了绿豆饼就想吐。怎可能找到嘛！"

赵云："要不，西施，你去挑起吴院长和越院长的不和，把这次考试搞乱了？"

西施："你舍得？"

赵云："唉没办法，舍不得孩子套不着狼，舍不得老婆这考试搅不黄。"

雷武龙："我舍不得你。"

春丽："我也是。你把卷轴给阿土了？他能把卷轴保存好吗？"

西施好像听见了什么，向春丽处望去。

赵云："怎么了？"

西施："卷轴在他们手里。"

赵云："你听到什么了？"

西施："没有。"

赵云："那你怎么知道？"

西施郑重其事的："女人的直觉。"

第七幕 转天。晨。风纪委员会令李逵去偷卷轴。A宿舍内。

有人敲门。雷武龙拿着洗漱用品开门，是李逵。

李："不好意思，又被锁在外面了……"

雷示意李通过，进入卫生间。

李逵看见卷轴插在笔筒里。对阿土："看外面。"

阿土看外面时李逵把卷轴藏在袖子里。

阿土："啊！对面阳台有个女生没穿衣服！"

李逵："啊？哪儿了哪儿了！"

阿土："进去了。不是你让我看的吗。"

李逵："啊……对。我过去了。"走上阳台。

阿土："当心点，别掉下去。"

窗外"啊……！"

扑通！

阿土向外看，木然的表情。

隔壁阳台。

赵云拿着卷轴，向下面看，假惺惺的摇头叹气，拍打双手。拨手机："孙会长，货已到手，人已灭口。"

A宿舍内。

紫龙、阿土、雷武龙聚在屋里。

阿土："一定是李逵偷的！"

三个人跑上阳台。

隔壁宿舍。

三个人翻过阳台冲进屋，室内空无一人。

紫龙："追！"

雷武龙："往哪儿追？"

第八幕 风纪委员会办公室。赵云已回到这里。

孙武坐在桌后把卷轴放到抽屉里，西施坐在桌前角，赵云在他身边，花木兰在孙武身旁站着。

孙："今晚答案就会显现出来了吧。"

门被踢开。紫龙等四个人冲了进来。

雷武龙："把卷轴还给我们！"

孙武故作不知："什么卷轴？"

阿土边跳边指着孙武的桌子边嚷嚷："就在你的抽屉里！你让李逵偷的那个！你瞒不过我的！"

孙武几人大眼瞪小眼，迷惑不解。

西施："你怎么知道？"

阿土："男人的直觉！"

雷武龙："快把卷轴还给我们！"

孙武站起来，走了过去。

孙武："不要那么大火气嘛，雷武龙，阿土，理智一点。听我把话说完。"

阿土："我不听不听就是不听！"

孙武："哎呀，拜托您换句稍微不掉渣的台词好不好？"

紫龙："让他说。"

孙武："好。首先，我已经决定把卷轴留下了，也就是说不会给你们。如果你们要抢，那么你们都会因殴打风纪委员会成员而被予以退学处理。再有，如果你们向学校告发我们，这样的故事是没有人会相信的。所以说，我奉劝你们……"

雷武龙一脚踹去："我去你的吧，孙子！"

孙武被打，向后退："你……赵云，花木兰，给我上！"

双方展开格斗，是一场较大场面的动作戏，砸了几把椅子、杯子之类。阿土不会格斗到处乱躲。风纪委员会渐渐招架不住。

孙武见势不妙抓住了春丽："别动，再动我就掐死她！"

春丽一脚将孙武踢飞。

孙武爬起来喊："执行第三十六号计划！"

花木兰拿出卷轴："快走！"

几人逃走，紫龙等在后面追。赵云在门口站住，抄起一墩布立在身边，怒目而视。其他人逃掉。

紫龙："昔日当阳长坂英雄尚在！"

赵云，大角度仰拍："汝岂不知吾昔日在当阳长坂时，单枪匹马，觑曹兵八十三万如草芥！今只汝四人，有何惧哉！"

紫龙叹气："子龙一身都是胆也！撤！"[＊注7]

四人退去。

第九幕 傍晚。校园内石桌前，四人按以前的位置围坐。

阿土："怎么办？宁可申请无学籍试读我也不想走。"

紫龙："我已经是无学籍试读了！"

春丽："噢对了，不是还有一个锦囊吗？"

雷武龙："快拿出来看看！"

紫龙拿出锦囊，拆开看。卷轴上写着："最后一晚，最初一楼，最高一层，最终一战。"

春丽："主楼！他们一定在那里！"

第十幕 主楼五层大教室。

晚上的主楼，宏大却阴森的感觉。

四个人跑上一层层台阶，来到大教室门前。推开门。风纪委员会成员在里面。

孙武："你们果然来了。好，卷轴就在这里，不怕死你们就来拿吧！"

高潮动作场面。所有能使用的地方，包括大厅、后楼梯、小教室等，都被用作动作部分场地。

春丽和西施模仿《木乃伊归来》中的女角色单挑画面。

雷武龙对抗花木兰，其间模仿各动作片著名镜头。

紫龙单挑赵云。（请自行YY其过程与动作）

阿土不会打，乱窜。不久跑走去找板砖。不在此场面内。

孙武持卷轴，在远处观战。

一段时间后除孙武外都被打倒。众人把孙武逼至墙角围住。



紫龙："把卷轴给我们，饶你不死。"

孙武抱拳作揖："这里没我事，求求各位大哥大姐，饶了小的，放我一条生路。"

阿土突然跑出来对着孙武头上拍一板砖，孙武倒下。[＊注8]

第十一幕 大教室讲台前。

众人围在卷轴前，紫龙打开卷轴。卷轴上写着考试题目及答案，其内容很搞笑。（请再自行YY）

众人大获全胜后欣喜的场面。大团圆式结局画面。

众人在抄答案，雷武龙："回去只给宿舍里的人看，千万别让更多的人知道。"

众人："明白！"

阿土："春丽哪儿去了？"

第十二幕 路。夜。昏暗无光。

春丽和绿豆饼走在路上。只能看到他们的黑影。

绿豆饼在打手机："风纪委员会已确认被消灭，到现在为止一切都是按照剧本进行的。我认为可以启动'新世纪教育改革法'了。……好，明白！"挂掉。对春丽："春丽，这回全靠你了。"

春丽逆光剪影，很平静的："跟我客气什么。现在的这帮年轻人，早晚会成为社会的不稳定因素。"

春丽挎着绿豆饼的胳膊，两人走远。

第十三幕 第五天。宿舍内。日。

雷武龙把洗漱用品摆放好，从卫生间出来。





雷："精神不错！"

阿土："嗯，当然不紧张。选择题第一题S第二题E第三题X，问答题第一题是'为什么剑字有19种写法？[＊注9]'……"

有人敲门，门被打开，是紫龙。

紫龙："快出来看看吧！"

第十四幕 主楼门口。日。

三人跑来。墙上贴着两份通知。

阿土念："因学校经济状况好转，'无范围超高难度测试'取消。哇！不会吧！"

雷武龙念另一份："从下周末起，学校将分批组织学生到大海中岛屿上采风。天哪！我们的命运真是多变！落款是……新世纪教育改革委员会？好像在那儿听说过……"

三个人兴奋的商量着离开主楼。[＊注10]

镜头摇高，画面渐黑，出字幕。



＊注：1，到此为止全部为模仿《天脉传奇》。
2，此处乃模仿《十七岁的单车》。
3，此处乃模仿《阿甘正传》。
4，此处乃模仿《情书》。
5，此处乃模仿运动鞋广告。
6，此处乃模仿《第一滴血续集》。
7，原文见罗贯中《三国演义》第七十一回。
8，此处乃模仿《阳光灿烂的日子》。
9，此处乃模仿《英雄》
10，此处乃模仿《大逃杀》



文：特约撰稿人 徐继刚

IT' S ME，MARIO!



序言

二十多年前的某天，任天堂青年员工宫本茂为街机游戏《大金刚》设计了一个高鼻子大眼睛的工装裤矮胖子作为配角，他并没有料想到这个被正式命名为马里奥（MARIO）的角色此后竟然在全世界范围所向披靡，其扮演主角的数十款游戏累计总销量超过了一亿七千万份（注：2003年9月的官方统计数字），为任天堂创造了高达70亿美元的巨额商业利润，放眼全世界众多的角色品牌形象，恐怕惟有迪斯尼米老鼠的商业价值可与马里奥相伯仲。缔造者宫本茂也因为马里奥而获得了空前的殊荣，他几乎囊括了全球所有重要的游戏类颁奖礼的终生个人成就奖，其荣耀可谓前无古人……

二十年的沧海桑田足够将许多曾经耀眼的东西彻底从人们的记忆中抹消，急速发展的电子游戏产业几乎每天都有曾经叱咤风云一时的厂商和游戏品牌黯然消逝，即使执牛耳多时的任天堂如今也陷入了暂时的经营低谷，然而马里奥的影响力依然相当巨大，复刻初代作品的《超级马里奥ADV》全球销量突破了500万份，任天堂却并没有借此大肆渲染，因为这对于"马里奥"来说并算不得什么可夸耀的成绩。在今后相当长的日子里，可爱的意大利水管工还将为全世界的青少年们带来无限的快乐和梦想。

马里奥是无数青年游戏玩家梦的起点，他并不仅仅属于任天堂和宫本茂，马里奥已经当之无愧地成为了人类精神文化财富的一部分，拙者特作文以记之。

一 偶然&必然

1980年春，任天堂曾经风靡一时的街机游戏《雷达站》在世界各地都出现了积压滞销的情况，厂商必须尽快拿出全新的产品进行替代，为此任天堂委托池上通信电机株式会社对库存的约8000块旧基板进行改造，由于当时新产品GAME&WATCH销售正如火如荼，社内根本抽不出人手主持开发全新的街机游戏，社长山内溥决定起用新人宫本茂与池上通信电机的开发人员一起完成这项工作。

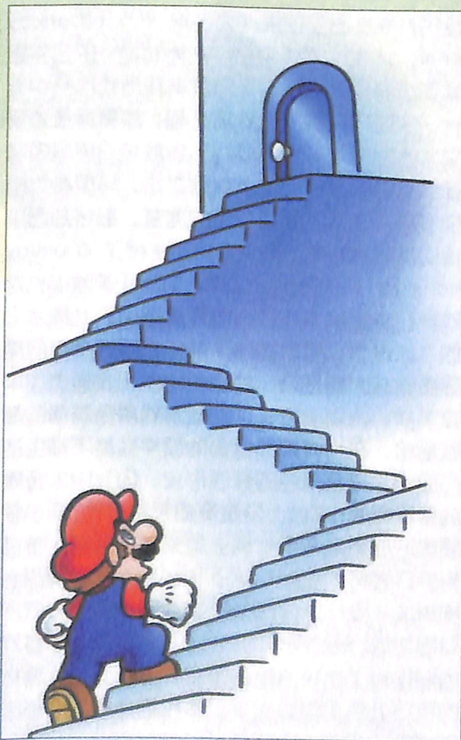
宫本茂（Miyamoto Shigeru）时年27岁，进入任天堂后曾经在横井军平领导下的第一开发部参与过背景布局和色彩搭配等一些琐碎的游戏开发工作，独立构思一套游戏软件对他来说却还是破天荒的第一遭。宫本茂首先把《雷达站》仔细进行了研究，他发现该游戏最大的缺陷并不在于画面粗劣而是游戏的方式过于单调乏味，如果在操作方式上多加变换一定能够大大提高玩家的兴趣，经过反复考虑后决定以《大力水手博派》为故事蓝本进行创作，横井军平对宫本茂的设想非常赞赏，给他提供了许多积极的建议。在进行实际制作过程中，宫本茂对开发人员特别强调了操作性的至关重要，他认为手感是玩家对游戏产生好恶的首要指标。在版面设计上宫本茂也颇煞费苦心，并独创性地增加了高低段差和敌方诱导等全新要素。他还构思了许多在当时堪称异想天开的怪点子，最终都被开发人员以技术无法实现为理由一一否决。

正当游戏的开发工作渐入佳境之时，从美国传来《大力水手博派》版权交涉受阻的坏消息，宫本茂不得不着手对游戏角色重新设计。最终大反派布鲁诺成了猩猩大金刚、女主角奥莉薇改为科莉拉，水手博派则摇身一变成了大眼睛高鼻子留着一撇翘胡子的矮胖木匠，因为当时宫本茂始终没有办法为该角色设计出满意的发型，最后又不得不给他戴上了帽子。宫本茂为全新的主角起了一个非常缺乏想象力的名字——Mr.Videogame，而他把该游戏命名为**《大金刚》（《Donkey Kong》）**则在任天堂社内引起了不少人的反对（《Donkey Kong》英语直译为《驴子刚》，其含义类似中文的犟驴子），当时的街机游戏大多用太空或者镭射等新名词吸引眼球，如此标新立异的名字实在令人感到担忧。如一些人所预料的那样，1981年3月街机版《大金刚》上市后销路平平，而此时正在美国开疆拓土的山内溥女婿荒川实催货甚急，山内便将剩余的5000块基板装船送往大洋彼岸。一个多月后货物被送达纽约，正当荒川实亲自带领着员工们在仓库里紧张地安装街机基板时门外传来了一阵粗暴的捶门声，开门看却是前来催讨房租的意大利裔美国房东马里奥，马里奥走后大家把街机通上电源进行测试，当矮胖的Mr.Videogame出现时在场的人都不禁捧腹大笑起来，原来这个形象活脱脱就是那个房东马里奥先生的翻版，于是马里奥的称呼很快就在任天堂社内流传开来。

《大金刚》在北美获得了极大成功，同时日本本土的销量也因为口耳相传的效果稳步上扬，根据后来任天堂与池上通信电机诉讼案的资料获悉该游戏基板的累计出货达到了八万块以上，在当时绝对称得上大成功。任天堂于1982年又趁热打铁推出了续集《大金刚Jr.》（《Donkey Kong Jr.》），本作中Mr.Videogame的名字正式变成马里奥，这也是马里奥在历代作品中惟一一次以坏蛋的身份登场亮相，故事背景为猩猩大金刚的儿子裘尼亚为了拯救被马里奥囚禁在铁笼中的父亲而走上冒险之路，马里奥为阻挠其行动设下了重重恶毒的圈套，最终却因果报应从高塔坠落。第一开发部主持了《Donkey Kong Jr.》的开发，比较之前的任天堂街机游戏我们不难从本作的出色表现看出该社技术力的飞跃进步，虽然使用了前作相同的基板但图像质量却大幅提升，角色的动作和表情愈加丰富多样。特别值得一提的是游戏角色表情的细致描绘，在当时如此低劣的硬件性能下却生动凸显出了每个角色的鲜活形象，囚笼中大金刚的暴躁痴愚，高台上马里奥的狡猾阴狠，而小猩猩裘尼亚更是可用七情上脸来加以形容，曾经有爱好者将《大金刚Jr.》中小猩猩的神情百态剪辑成一段FLASH动画，其生动效果至今依然可圈可点。经过前作的历练后，宫本茂对于游戏的制作有了比较清晰的概念，在版面设计编排的技巧上更加得心应手。本作的音乐依旧延续

前作的传统，谱曲和合成都由宫本茂本人亲自操刀。虽然《大金刚 Jr.》在各方面都超越了前作，但由于当时的街机业已经开始出现NAMCO独霸天下的垄断局面，该基板的销售差强人意。同年，任天堂还先后推出了《大金刚》和《大金刚 Jr.》的GAME&WATCH版本，携带掌机上原汁原味地移植街机大作在当时着实引发了不小的争购热潮，无奈当时GAME&WATCH主机因各大游戏厂商竞相模仿抄袭，其日薄西山之势已不可逆转。GAME&WATCH版《大金刚》得以传世不朽还有着一个非常重要的原因，为了便于携带和操作，横井军平自行设计了十字型方向控制键，这种巧妙设计被广泛沿用至今。

虽然任天堂的经营业绩连年飙升，但社长山内溥对此并未感到满足，他非常希望能够精心打造出一个类似迪斯尼的米老鼠那样长盛不衰的角色品牌，于是第一开发部于1983年春推出了以马里奥为主角的街机大作**《马里奥兄弟》(《MARIO BROS.》)**。宫本茂对游戏角色进行相当细致的背景设定，马里奥是个穿红色衣服的矮胖子，而他高挑细瘦的兄弟路易却穿着绿色衣服，兄弟俩人都从事着水管工的职业，他们整天出没在下水道里与乌龟、魔花等怪物周旋。《马里奥兄弟》的卖点是当时属于创举性的双人模式，玩家不但可以相互协作通关，也能够根据各自得分高低来判明输赢，合作与对抗的概念相互融合使得游戏的趣味性有了本质的飞跃。为了充分体现对战的真正乐趣，任天堂还专门设计了全新的**背向式对战机台**并申请了有关专利（所谓背向式对战机台就是两个街机机台背对摆放的设计，其内核使用同一组线路板），这种对战机台的设计思想至今依然是街机房的主流样式。据说背向式对战机台的设计理念还是来自于社长山内溥的启发，山内在听取属下呈交的开发报告时曾经提出：“如果能够让两个玩家在彼此看不见的情况下进行对战的话一定会很有趣！”配置了任天堂全新街机机台的大作《马里奥兄弟》上市后立即引发了流行热潮，投币量创下了任天堂有史以来的最高记录，联机对战的相乘效果对以后该社游戏产品的设计思想也产生了深远影响。虽然《马里奥兄弟》的风靡令街机霸主NAMCO也不得不批量订购该机台设置在其遍布全国的业务中心，但山内溥清醒认识到在当时NAMCO与世嘉两强对峙的格局已经使得其他厂商在街机业难再有大作为，任天堂必须加紧进行其产品转型的计划。

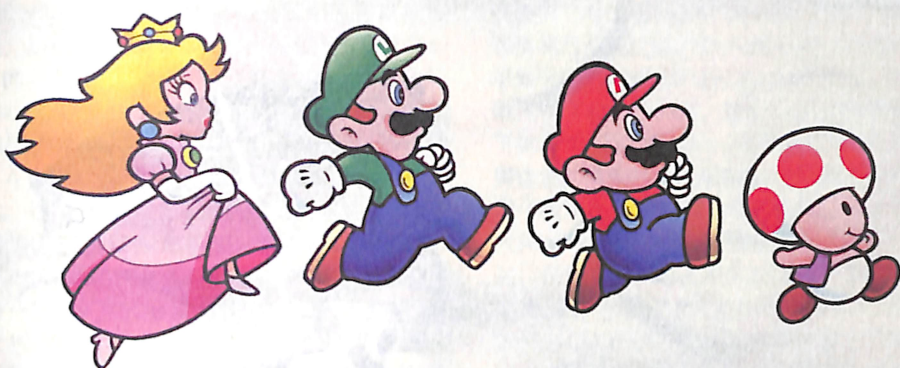


一个非常有趣的插曲，几乎在《马里奥兄弟》街机版上市的同时，第一开发部还推出了GAME&WATCH的同名版本，然而这却是一款与我们现在耳熟能详的《马里奥兄弟》完全不同的异质作品，换言之可以称为是横井军平风格的《马里奥兄弟》。在GAME&WATCH版《马里奥兄弟》中大胡子兄弟的职业却变成了汽车搬运工，制作者为该游戏设计了简单幽默的串场，马里奥在游戏中显然扮演着弟弟路易上司的身份，当玩家的搬木箱游戏惨遭失败时还能够看到马里奥厉声斥骂路易的有趣场面。这部作品完全体现了横井特有的质朴洗练风格，只需要使用到两个按键，所有需要的完成的动作只有“传”和“接”，以动作节奏的变化来推进游戏的流程，但在街机版《马里奥兄弟》无限风光的掩盖下湮没无闻，如果有幸再度从历史尘埃中翻出重温，不难从中发现横井军平和宫本茂这两位亦师亦友的巨匠在制作理念上的衣钵传承。

1983年7月15日，这无论对于TV游戏产业还是任天堂本身都是一个里程碑式的日子，任天堂在这一天正式推出了八位元的高性能家用主机FAMILY COMPUTER（FC）。《大金刚》和《大金刚 Jr.》作为首发软件引起了极大的轰动，能够在家里原汁原味地体验街机名作不辄为当时许多玩家所梦寐以求的，该主机的销路因此从一开始就非常畅旺，同年9月9日《马里奥兄弟》发售的则再度催化了市场的普及步伐，FC仅用了4个月就实现了出货百万台的目标，《马里奥兄弟》的累计销量达到了163万份，《大金刚》等两作也轻松超过了50万大关。经过约半年多的奋战，FC迅速席卷整个日本TV游戏市场，将过去16家厂商群雄割据的混乱局势彻底终结，FC的风靡在当时甚至已经成为了社会流行的热点话题，以至于街机业霸主NAMCO和PC游戏的强者HUDSON等纷纷寻求加盟FC软件开发阵营，这些强力第三方的参战更是一举奠定了任天堂在TV游戏领域的霸主地位！面对一连串前所未有的商业胜利，社长山内溥依然保持着相当清醒的头脑，他在股东大会上发表演讲时表示：“任天堂不应该成为仅仅依靠贩卖硬件产品赢利的厂商，不断开发出万人向的人气游戏软件才是真正的一本万利，我个人所期望的软硬件利润合理比率为6：4甚至是7：3！”在山内的亲自指令下，宫本茂从过去隶属第一开发部的企画课独立出来设立了**任天堂情报开发本部（Entertainment Analysis & Development Division of Nintendo Co., Ltd.该机构日本略称情开、欧美简称EAD）**，这个后来成为任天堂软件开发核心团队的机构，其早期员工还包括阪本贺勇、手冢卓志等一些人。

1985年6月18日发售的《勇破迷魂阵》(《WRECKING CREW》)是情报开发部成立后的初试啼声之作，该作品的故事背景是因穷困潦倒而沦为大楼拆楼工的马里奥兄弟在工作时与城市盗贼集团发生的激烈冲突。作品的类型为动作类解谜游戏，总计为100个关卡，玩家所操纵的马里奥兄弟必须不断使用大锤破坏墙壁移动并躲避沿途的恶党攻击，以完全消灭版面的敌人为最终通关目的。本作的一个著名的秘技是成功收集全该版面的M、A、R、I、O五个英文字母就可以获得生命力1UP，而究极武器黄金锤子入手时快节奏的诙谐音乐更是让曾经体验过的玩家记忆犹新（注：这段著名音乐在以后的《任天堂全明星大乱斗》中得到忠实再现）。《勇破迷魂阵》后半部分的难度相当之高，以至于当时日本市面上所谓的究极攻略秘籍多达数十种之多。另除了两人协力模式以外，该游戏还具有最大四关的关卡编辑功能，这个崭新设计也是引发话题的主要卖点之一。主持《勇破迷魂阵》开发制作的是阪本贺勇这位后来因为“《银河战士》系列”而名声大噪的王牌制作人，在1996年横井军平离开任天堂后他接掌了第一开发部的领导权，本作也充分体现了阪本氏所有作品海外强势的特征，国内销量由于难度的关系不过50万份左右，而在北美发售后的累计销量居然突破了400万。《勇破迷魂阵》虽然被当时许多相关媒体视为1984年街机版《对战！勇破迷魂阵》(《VS.WRECKING CREW》)的强化移植版，但实际上游戏中所有版面都经过了重新设计并增加了数倍，成为焦点话题的关卡编辑功能更是原作所没有的，因此将之看成是一款全新的作品并不为过（注：《WRECKING CREW》的名字源于美国导演菲尔.卡尔森于1969推出的著名动作影片，是阪本贺勇个人最欣赏的电影作品之一）。

被称为TV游戏奠基之作的**《超级马里奥兄弟》**(《SUPER MARIO BROS.》)于9月13日堂堂发售，这是一款任天堂针对FC主机全力度身订造的超大作游戏，开发周期为当时非常罕见的约一年（早期TV游戏的开发周期一般都在半年以内，而单纯移植的作品则更短）。童年美好经历的回忆唤起了制作人宫本茂无穷的灵感，他精心营造了一个充满神秘和幻想的童话世界，



《超级马里奥兄弟》的操作性达到了当时前所未有的高度，游戏设定了大量隐藏要素供玩家去探索发掘，水管暗道、隐秘部屋等独特设想都和宫本茂童年的生活紧密贯穿。收集金币和蘑菇、金花等道具配置也使得游戏进程自始至终没有冷场，诸如跳旗杆奖分等迷你游戏更是大大激发了玩家的挑战欲望。这个伟大游戏被赞誉为各种类型家用游戏的原始范本，确立了角色、游戏目的、流程分布、操作性、隐藏要素、BOSS、杂兵等以后通用至今的制作概念。凡是经历过这个游戏的人都能感受到：这是一个真正属于宫本茂的幻想世界，可以从中唤起久违的童真稚趣。游戏背景的细节设定上宫本茂把蘑菇王国尊贵的公主和马里奥的倒霉女友命名为碧奇(宫本最喜欢的水果桃子PEACH)，大反派库巴是他嗜好的一种小零食的名称，食人花则是借鉴了幼时村口一条恶狗的名字……这些也——凸显了宫本茂性格的天真可爱之处。《超级马里奥兄弟》成为家用游戏主机首部真正意义上的超大作游戏，其巨大的成功堪称空前绝后，游戏日本本土销量总计681万份（包括后来DISK版的63万份），海外累计更是达到了3342万份的天文数字。《超级马里奥兄弟》为TV游戏文化的普及发展做出了巨大的贡献，宫本茂也因此当之无愧地站在了金字塔的顶峰。原先近畿一带独立音乐人身分的近藤浩治应宫本茂的邀请担当了《超级马里奥兄弟》的谱曲工作，其高超的才能获得了世人的一致认可，《超级马里奥兄弟》STAGE1的主题曲后来被美国权威游戏网站IGN评选为历代游戏音乐的NO.1，其影响力之深远可见一斑。宫本茂对近藤浩治的个人才华也极致推崇，以至于后来出席各种颁奖典礼时言必及近藤，对其丝毫不吝啬溢美之辞。《超级马里奥兄弟》大成功后近藤浩治遂放弃了独立音乐人身分加盟任天堂情报开发部，后来成为《马里奥》和《塞尔达传说》两大王牌系列的专职音乐监督。在如今一些游戏养成学校的教科书中我们能看到有关《超级马里奥兄弟》诞生秘话：在设定主角马里奥从画面左端向右移动还是从右端向左移动时开发人员曾经进行了反复检验论证，结果发现由左向右移动更加符合人体工学的原理，能够最大限度体现画面的动感，这个看似不起眼的研究成果以后被游戏开发者引为法则而传承至今。

经过ATARI危机的浩劫后，有许多专业人士曾经断言美国的TV游戏市场没有二十年不能恢复元气，1985年《超级马里奥兄弟》登场后迅速在北美掀起了狂热风暴，美国任天堂(NOA)仅仅用了三年就把市场恢复到了ATARI全盛时期的状况，当年度仅FC软件市场的销售额就轻松突破了四亿美元大关，《超级马里奥兄弟》对于这个世界最大电子娱乐市场的重建做出了不可磨灭的贡献。

特注1：任天堂于1984年推出的名作《高尔夫》中的主角有着高鼻大胡子的鲜明特征，一直以来包括许多权威媒体在内都把该作品归纳入马里奥系列的范畴，最近由宫本茂本人亲口对这个说法加以了否定，所有相似的角色特征仅仅是巧合而已。

特注2：由于当时任天堂与HUDSON的亲密关系，HUDSON获得许可从1984年开始以一年一款的频率在PC-8801主机上连续推出了《MARIO BROS.SPECIAL》、《PUNCHBALL MARIO BROS.SPECIAL》、《SUPER MARIO BROS.SPECIAL》这三部移植+原创作品，由于硬件机能差异和移植态度等客观因素，这三部作品的口碑相当恶劣，所幸现在即使在日本本土也知者甚少，这也算得上是"《马里奥》系列"一段不足为人所道的黑历史。

二 繁衍

FC专用周边DISK SYSTEM被现在大多数人认为是任天堂时代早期的失败产品，但是他们并没有注意到那个时间段正是任天堂最锐意进取的时期，更没有意识到"《马里奥》系列"的腾飞正是基于这个硬件平台的努力耕耘。

1986年2月21日，《超级马里奥兄弟》的DISK版随FC-DS扩张系统同时发售，任天堂又正式宣布《超级马里奥兄弟》的续篇也很快将在DS系统上推出，这无疑向外界表明其全力普及该周边的决心。6月3日，DISK版的《超级马里奥兄弟2》引起了全国范围的硬件缺货现象，DS系统因此轻松突破了百万台大关。《超级马里奥兄弟2》完全可以称为前作的POWER UP版本，基于相同开发引擎的缘故使得制作周期缩短为五个月，这部作品的最大特征是难度大幅度提高，2P角色进行了能力差别化设定。游戏进程中大量出现的连续跳跃场景令不少新手玩家感到无所适从，而怪物的种类和攻击方式比前作更为丰富多彩，这一系列的原因导致了《超级马里奥兄弟2》的顺利通关者比前作减少了许多。由于任天堂在角色设定中把2P路易的跳跃能力设计成比1P的马里奥稍强，一时间在青少年玩家中又发生了争抢2P手柄的有趣现象。最近笔者观看的某日剧中有一段男主人公回忆童年与亡姐共乐《超级马里奥兄弟2》时争夺2P手柄的大段独白，大凡曾经经历过这种场面的同龄人目睹此情此景想必都会心有戚戚吧！《超级马里奥兄弟2》面市后引起了很大反响，抱怨难度设定的呼声此起彼伏，这迫使宫本茂对版面设计上存在的许多问题进行重新反思（注：就现在的眼光进行审视，《超级马里奥兄弟2》的难度并不算是太高，然而1986年初正逢FC新用户大量涌入的腾飞时期，该作品受到质疑也完全在情理之中）。比较起前作，《超级马里奥兄弟2》265万份的销量似乎逊色了很多，但考虑到发售平台是累计普及量600万台的FC-DS扩张系统，差不多两人一份的占有率依然显示了该系列作品无比强大的号召力。

《超级马里奥兄弟》虽然取得了巨大的成功，但任天堂并没有就此满足，在以后的数年间连续推出了多部不同形态的相关原创游戏，不但进一步提升了马里奥角色的品牌价值还对拓宽FC主机的用户层起到了积极的推动作用。1987年初情报开发部推出了名作《高尔夫》的DISK版本，该游戏被分为《GOLF JAPAN COURSE》和《GOLF USA COURSE》两个不同的版本，以后又陆续追加发售了几个资料篇。虽然当时山内溥还没有提出"收集、育成、追加、交换"游戏四原则，但《高尔夫》已经淋漓尽致地体现了其中的精髓所在。该游戏真实收录了日本和美国两地著名高尔夫球场的相关数据，使得玩家的临场感大大提升，利用磁碟的特殊物理特性还能够实现两个不同版本的人物资料互相交换，任天堂又趁热打铁地连续推出了多款追加资料磁碟，使得该游戏获得了日本高尔夫协会的定评。FC DISK版《高尔夫》堪称当今所有高尔夫类游戏开宗鼻祖，其设计理念被延续发扬至今，同时创造了"《大众高尔夫》系列"和"《马里奥高尔夫》系列"这两大流派的高桥兄弟当年正是FC DISK版《高尔夫》全国巡回赛的入围者。《高尔夫》推出当时正是高尔夫运动在日本大兴之时，任天堂非常善于捕捉时代的潮流，不但抬出当红小生马里奥在游戏中充当主角（高尔夫球员），还大张旗鼓地举办全国性的比赛，以游戏总得分入选前1000名的可以获赠特制18K黄金镀膜的纪念磁碟。如今在日本游戏的中古市场，黄金磁碟早已经是有价

无市的珍稀收藏品。1987年11月21日推出的《MIKE TYSON.PUNCH OUT!!》是1984年任天堂同名街机游戏的家用强化移植版，该游戏描述了青年拳击手佐藤雅树历经艰险磨难，一路披荆斩棘，最终击败世界拳王迈克·泰森的故事，家用机版本追加了人物育成等全新要素，马里奥扮演裁判的角色，如果达成一定条件后还能够中途乱入，其实力丝毫不亚于拳王泰森……次年4月14日，情报开发部与HAL研究所共同开发的赛车游戏《3D HOT RALLY》发售，这是一款对应任天堂开发的3D立体眼镜的专用游戏，通过3D眼镜可以表现出相当强悍的三维效果，任天堂对该游戏投入了相当可观的财力和人力，邀请了摇滚乐大师比留间雅夫担当作曲，金属感强烈的摇滚乐配合着现场录制的马达轰鸣声，很难让人想象这款游戏出自信奉非写实主义的任天堂门下。马里奥兄弟在《3D HOT RALLY》中充当了专业赛车运动员的角色，该游戏后来被许多老玩家戏称为REAL版《马里奥赛车》。当时与《3D HOT RALLY》同时上市的还有诸如SQUARE《JJ》、JALECO《疯魔少林拳》等七款对应3D立体眼镜的专用游戏，一度曾经引起不小的轰动，但后来有专门机构对该产品是否会严重影响视力进行了质疑，任天堂不得不中途停止了推广计划，时至今日3D立体眼镜及其七款对应游戏都成为了日本中古游戏市场炙手可热的“幻之名物”。继早期任天堂与HUDSON共同推出家庭电脑学习软件《FAMILY BASIC》系列的教育软件以后，任天堂始终没有放弃将FC主机多元化发展的思路，日本著名的成衣企业LOYAL和任天堂于1986年8月21日于FC DISK平台共同推出了教授毛衣编织方法的软件《马里奥的编织》(《MARIO' SWEATER》)，LOYAL为推广这款软件不惜重金在许多女性时尚杂志大作广告，这也将大胡子马里奥的影响力进一步拓展到了全新的领域。

1988年夏季，北美版本的《超级马里奥兄弟2》火热登场。早在半年前NOA就投入了高达千万美元的广告费用进行横贯东西岸的宣传造势活动，从黄金时间段的电视、电台广告到社会名流的脱口秀等不一而足，真假参半的小道消息在学校和办公大楼等地方四处流传，玩家们的期待度逐渐升温到了顶点。美版的《超级马里奥兄弟2》是和86年在日本发售的同名作品完全不同的游戏，该游戏在本土被定名为《超级马里奥USA》(又名《梦工场ドキドキパニック》)，任天堂对日美两大消费市场进行了认真细致的调查，发现北美游戏玩家的核心年龄层比日本低了许多，大致集中在9～18岁之间，日本版《超级马里奥兄弟2》的高难度将可能影响到市场的推广工作，最后任天堂决定将去年与富士电视台共同企画开发的DISK版《梦工场》作为《超级马里奥兄弟2》在美国发售。《梦工场》是现在任天堂情报开发部的骨干成员田边贤辅入社后



主持开发的首款作品，该游戏是为祝贺任天堂与富士电视台合作的一个大型综艺节目而专门发售的小品游戏，游戏方式是任意选择马里奥、路易、碧奇公主、蘑菇娃娃等四个角色，以拔起地上的野菜和萝卜投掷向敌人为主要攻击手段，操作方式非常简洁明了。四个人物各自有着不同的特性，比如碧奇公主的浮空时间最长，马里奥的总体能力则比较平均。玩家对《梦工场》的评价贬褒不一，而马里奥之父宫本茂对此作却情有独钟，他认为简单到不能再简单的动作要素所体现出的无穷乐趣正是这款游戏的精髓所在！《超级马里奥兄弟2》在全美发售果然再次掀起争购狂潮，这一年任天堂在北美占据的市场份额达到了90%以上。

1988年无疑是FC主机最巅峰的时期，除了在海外所向披靡，日本本土由于《勇者斗恶龙Ⅲ》和《超级马里奥兄弟3》两部天王级超大作的先后登场更是风光这边独占。没有什么人怀疑两部巨作能否大卖，大家更关心两者谁能够拔得年度销量冠军的头筹。《勇者斗恶龙Ⅲ》于2月10日先行推出，发售当日出现了日本游戏史上罕见的万人排队争购的火爆场面，首批出货的300万份软件在10天内被销售一空，当时没有人怀疑年度销量冠军的宝座将旁落他人。《超级马里奥兄弟3》则于年末商战前夜的10月23日发售，虽然首周的销量并没有超过100万份，但这部作品充分显示了任天堂产品长卖的特征，上佳的口碑使得销售热潮持续不退，连续32周稳居销售榜前10位，最终《超级马里奥兄弟3》以累计销量384万份的成绩险胜《勇者斗恶龙3》(累计380万份)，两雄并立的格局也成为了TV游戏产业全盛时期的真实写照。与前作整整间隔了两年多之久，《超级马里奥兄弟3》并没有辜负玩家们的期待，宫本茂先生精心营造出了一个更加绚烂多彩的童话世界。本作中大魔王库巴带领着儿子小库巴再次闯入了安宁平和的蘑菇王国，小库巴偷走了魔法之杖并将各国的国王变成了动物，为了挽救危机马里奥兄弟重新踏上了艰难的冒险之路。本作首次出现了世界地图的模式，玩家可以自由自在的在各个关卡中反复探索，无论海之国还是沙漠之国等，每一个版面都具有着个性鲜明的特征。马里奥的特殊能力也更多姿多彩，通过各种道具可以获得变身能力，超级马里奥、火焰马里奥、青蛙马里奥……尤其狸猫马里奥使得这个神奇角色破天荒第一次具备了飞行的能力。《超级马里奥兄弟3》着意埋藏了大量隐藏要素，使玩家沉迷于探索和发掘的泥潭中不可自拔。《超级马里奥兄弟3》无论音乐还是图像效果都几乎达到了FC硬件机能的极限，游戏的操作感也比前作有了进一步的提高。对于宫本茂本人而言，《超级马里奥兄弟3》是他游戏制作技巧再度升华的最佳体现，他一举打破了传统ACT游戏的版面限制，赋予了玩家极高的自由度，使得游戏的投入感进一步得到强化。1988年下半年FC-DS扩张系统的销售已经呈现出全面停滞的衰败局面，《超级马里奥兄弟3》以卡带形式发售也表明任天堂对普及该周边已经彻底失去了信心(注：《超级马里奥兄弟3》全球推定累计销量约1900万份)。

1988年11月30日推出的DISK版《归来的马里奥兄弟》(《かえってきたMARIO BROS.》)是任天堂为著名的健康食品企业永谷园特别制作的广告版本，该游戏系街机版《马里奥兄弟》的强化版本，玩家凭游戏分数超过一定数值所

获得的特殊密码可获得永谷园提供的各种特制景品，GAME OVER时还会出现永谷园的CM。

横井军平大师一生中最杰出的作品——GAMEBOY于1989年4月21日问世，当这款黑白液晶的携带主机推出时任天堂的竞争对手世嘉、ATARI等都已经发售了彩色液晶屏幕的携带机，信奉以软件制胜的任天堂当然要祭出自家的镇山法宝来保驾护航。**《超级马里奥大陆》（《SUPER MARIO LAND》）**是横井军平麾下的开发一部专门为GB度身订造的全新系列，在操作上根据硬件的性能和按键配置进行了合理简化，使得玩家能够在行进中实现快适的娱乐。本作同时也继承了过去马里奥系列许多脍炙人口的经典构想，铅管密道和能量蘑菇等依旧大放光彩！该游戏共分为表里两层世界。完成表世界后可以进入版面基本相同的里世界，但游戏的难度却成倍提升。《超级马里奥大陆》的世界观营造刻意追求与以往系列作品的差别化，名为撒拉撒的美丽大陆上共有四个和平相处的王国，宇宙怪人的出现使得大陆被笼罩上了恐怖的黑云，为了拯救被劫走的戴西公主并解除宇宙催眠的魔咒，马里奥兄弟开始了新的冒险旅程。在本作中马里奥上天入海不再借助变身叶子和青蛙服等土把式，而是驾驶着现代化的潜艇和飞机与敌人周旋。虽然转换了硬件平台，马里奥的号召力依然遍及四方，《超级马里奥大陆》在日本本土取得了415万份的惊人销量，在海外更是达到了1400万份以上的天文数字，为GAMEBOY以后牢固的江山打下了相当扎实的基础。

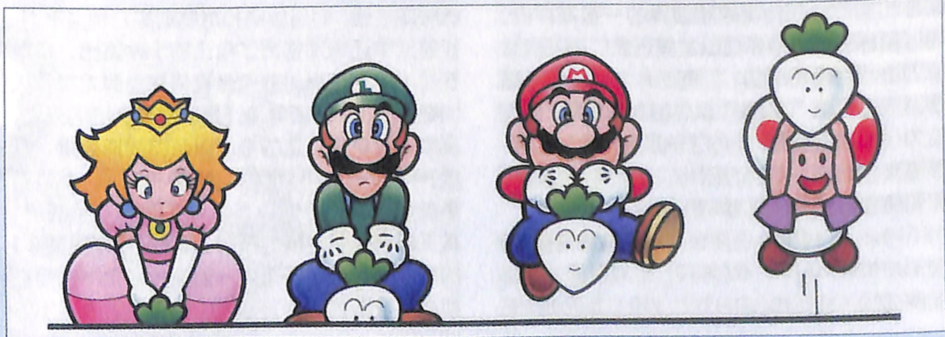
《俄罗斯方块》的出现在全球范围掀起了一股落下式游戏的风靡热潮，许多厂商都竞相跟风仿效，然而没有一个作品在销量和创意上能与原作比肩。宫本茂对《俄罗斯方块》这样的游戏也产生浓厚的兴趣，曾经多次飞往美国与《俄罗斯方块》的原创者阿历克西斯·帕契诺夫促膝交谈，他在接受杂志采访时曾经表示：“现在许多游戏厂商刻意追求硬件性能，把过多的精力用于图像的表现，这实际完全与游戏的真髓背道而驰，以简单图形构成的《俄罗斯方块》空前热卖是一个非常值得深思的现象！”宫本茂在1989年末多次向外界透露情报开发部正在开发完全摆脱《俄罗斯方块》系统窠臼的全新落下式游戏，虽然许多人都确信任天堂产品的商业价值，但对这款游戏能否别开机杼却多持保留态度。**《马里奥医生》（《Dr.MARIO》）**的FC/GB版本于1990年7月27日同时发售，这款作品立即获得了玩家们的一致好评，仅仅使用三种颜色就构成了趣味无限的游戏不仅充分体现了任天堂作品特有的简约之美（FC版为红、黄、蓝三原色，GB版为白、灰、黑三级灰度），融入了童话般的世界观后更进一步增添了游戏的亲和力。在设计思路上《马里奥医生》确实从《俄罗斯方块》取法颇多，比如设置速度等级和以落下速度调节难度等，但是《俄罗斯方块》只能体现纵横两方向的连锁，而以同色块组合积消的《马里奥医生》则能够体现出多方向的连锁，在创意确实有了极大的飞跃。放眼目前存世的诸多落下类游戏，基本都是以《俄罗斯方块》和《马里奥医生》两款为创意基准的。《马里奥医生》的两个版本在日本发售当年就都双双突破了百万大关，GB版的全球累计销量更是接近了千万大关，任天堂在世界各地多次举办了该游戏的大奖赛，进一步提升了作品的市场影响力。许多玩家都对《马里奥医生》的背景音乐留下了深刻记忆，负责音乐制作的是情报开发部另一位音乐天才户高一生，相比较近藤浩治作曲风格的轻柔舒缓，户高一生曲风则明快而富于跃动感，《马里奥医生》的配乐堪称其平生得意杰作。

正如古语所谓的盛极必衰，在1990年GAMEBOY全球畅销的荣光背后，问世已经八年的FC主机开始走下坡路。该主机的硬件机能已经被挖掘得油尽灯枯，在PC-E、MD等新型主机面前愈加显得苍白无力，然而众望所归的后继主机SFC却依旧姗姗来迟。从这一年开始，街机业的龙头老大世嘉对任天堂的传统领地发起了全面的挑战，在北美投入上千万美元为MD主机行销大作宣传，其口号为“我们能够实现FC无法实现的东西！”，价格低廉的高性能16位元主机在广告攻势的推波助澜下确实足够引起了消费者的注意力，1990年度MD主机在北美的销售台数一举超越了过去的霸主FC，而次年更是席卷了70%的市场份额（携带主机除外），许多报章媒体不由惊呼：“任天堂的时代结束了！”在日本本土，FC主机在1989年的软件发售种类和发行枚数都比前一年急剧滑落了将近50%，1990年上半年依旧保持着梯级滑落的低迷态势。

三 壮大

1990年11月21日，全世界各大媒体竞相报道了任天堂全新的16位元主机SFC日本本土首发的盛况，由于任天堂刻意控制了产品的出货数量，因此绝大多数迟到的顾客当天只能失望地空手而归，当周的主机实际销量约36万台，而首发的主打游戏《超级马里奥世界》（《SUPER MARIO WORLD》）也卖出了同样的数字，次年3月末任天堂公式发表了《超级马里奥世界》实际销售突破百万大关的消息，所有的一切只能用气势如虹来形容。为了推广《超级马里奥世界》这款游戏，任天堂聘请了系井重里事务所担任广告设计，并重金约请了著名影星田中律子出演广告CM，田中马里奥的形象通过24小时不间断地滚动播放深入人心。

作为任天堂金牌大作的正统续篇，作为全新王者主机的标志性游戏，《超级马里奥世界》的最初口碑颇有些不尽如人意，周刊《FAMICOM通信》（《FAMI通》前身）给出的评价仅为32分，不但大大低于前作《超级马里奥兄弟3》，甚至还逊色于本厂同时随主机发售的另一款原创作品《F-ZERO》的35分，但随着完全通关人数的不断上升，赞美逐渐压倒了非议。《超级马里奥世界》的故事背景设定为马里奥兄弟与碧奇公主相约前往风光秀丽的恐龙岛渡假，因为碧奇的离奇失踪马里奥兄弟不得不四处探寻，偶然机会在一个魔法封闭的蛋中救出了小恐龙耀西（YOSHI），听说了恐龙岛的变异后马里奥兄弟在小恐龙们的协助下再度踏上了冒险历程……《超级马里奥世界》堪称2D横版ACT游戏的集大成者，借助硬件机能的提升使得画面表现力、操作手感、游戏方式等各方面都得到大幅度进化，使得FC时代萌芽的高度游戏性得到继承和发扬，为业界的未来指明了正确的发展方向。《超级马里奥世界》完全发挥了SFC硬件机能的优势，人物背景的远近距离感和层次感、透明处理效果、柔和淡雅的发色数等都充分证实了新主机的高性能和开发厂商的技术力，马里奥的人物形象不再是FC时代那样草草勾勒而具有了丰富的表情和动作，数据处理能力提高也使得角色的动作更加流畅和多样化。由索尼原厂提供的特制音效处理芯片也发挥了同时代其他主机无法匹敌的音响效果，8路PCM音源将近藤浩治编曲造诣发挥到淋漓尽致，逼真清晰的语音效果也赋予了玩家新的冲击。宫本茂在创作时不但汲取了前作的精华还大胆进行了改革创新，乘物协力的设计尤其受到了玩家的称道，是否选择耀西作为坐骑可以视为游戏难易度微妙的分歧点，玩家可以用两种完全不同的方式攻略关卡，这充分满足不同类型消费者的难度需求，另外耀西作为坐骑时所向披靡的爽快感也让许多青年玩家达成了梦寐以求的愿望。隐藏要素的强化也充分证明了宫本茂大师对ACT游戏的理解升华到了全新的境界，



游戏中设置了大量类似RPG游戏的谜题供玩家探索，玩家可以通过探索进入隐藏关卡或发现通关近道，这种设定一举解决了以往关卡式横版ACT游戏过于单调的通病，赋予了玩家重复娱乐的必要性。《超级马里奥世界》的日本本土最终出货量突破了355万份，成功地完成了新主机起爆剂的艰巨使命，使得任天堂的王权得以顺利过渡到16位元时代。在海外市场《超级马里奥世界》同样起到了力挽狂澜的巨大作用，1991年一年间世嘉MD由青年制作人中裕司企画开发的横版ACT游戏《索尼克》(《SONIC THE HEDGEHOG》)在北美取得了300万份以上的空前销量，蓝色的刺猬鼠形象在美国青少年玩家的心目中一度完全压倒了大胡子工装裤的意大利佬，任天堂也在同年推出了全新的主机和全新的马里奥。被同僚视为"从不退缩的商业天才"的NOA社长荒川实大手笔地投入了数千万美元的广告预算，任天堂的广告合作伙伴西门子公司也针对新一代玩家的消费口味对产品进行非常成功的重新包装，以"归来的马里奥"为宣传口号的醒目广告多方位轰炸着北美消费者的感官神经，数百辆设置着SFC主机和游戏的大卡车在各大都市巡回展出供玩家亲身体验。神话终于再度重演，《超级马里奥世界》使得SFC主机在北美地区迅速追越了先行发售两年多时间的MD而一路高歌猛进，这部作品的海外累计销量突破了1500万份，这个惊人数字甚至超越了至今为止世嘉《索尼克》系列历代所有作品的销量总和(注：由于时任欧洲任天堂总裁乌取新巳的漫不经心导致了任天堂游戏产品始终处于竞争劣势，世嘉MD在欧洲战场几乎取得了压倒性的完全胜利，至今为止欧洲依然是任天堂在全世界三大消费市场中最薄弱的环节)。

1991年9月20日，任天堂情报开发部发售了FC版**《马里奥的专业高尔夫》(《MARIO OPEN GOLF》)**，这部作品被誉为8位元主机最杰出的高尔夫游戏，风向的设定以及挥杆的按键力度等控制调整相当到位，两人对战的醍醐味更尤其令人称道。然而这款口碑与销量均不俗的作品竟然是任天堂本厂开发的最后一款高尔夫类游戏，直到8年后才由CAMELOT的高桥兄弟重续辉煌。**《艺术马里奥》(《MARIO PAINT》)**是SFC平台首款对应专用鼠标的游戏，发售于1992年7月14日的这部作品以其趣味性和实用性获得玩家和业界的一致高评价，通过鼠标的简单操作可以发挥玩家们的高度想象力进行绘画和编曲，厂商的开发目的在于赋予游戏主机以"GAME"以外的其他乐趣。任天堂为《艺术马里奥》举办了一系列的设计比赛，最高奖金额高达数百万日元，该软件因此在日本和美国都获得了绝高人气。



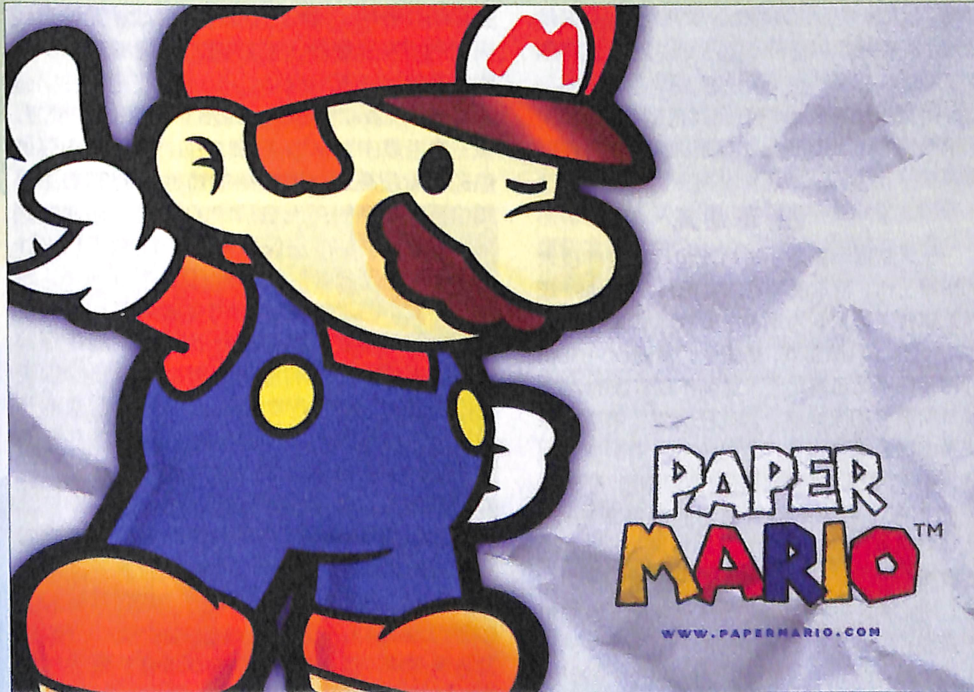
1992年8月27日发售**《超级马里奥赛车》(《SUPER MARIO CART》)**绝对堪称一部里程碑式的不朽杰作，由INTELLIGET SYSTEMS创意开发的该作为"《马里奥》系列"开拓了一片新的广阔天地，时至今日该系列的市场号召力甚至已经大大凌驾于《马里奥》正统系列。INTELLIGET SYSTEMS由原任天堂第一开发部部分员工组成，这些人为了能够更加自由地进行创作而退社自立门户，他们的大胆举动得到了横井军平的鼎力支持，在FC时代该社连续推出了《火焰纹章》和《立体大作战》等一系列脍炙人口的经典作品。进入16位主机时代后，INTELLIGET SYSTEMS作为任天堂的第二方软件商之一率先获得了SFC主机的开发工具包，开发者计划制作一款画面上下两分割的对战型赛车游戏，偶然机会有人提案如果将"《马里奥》系列"的角色融入其中必定能大大提升市场价值和游戏乐趣，负责审核的宫本茂认为这是一个非常具有潜力的提案，遂亲自担任了《超级马里奥赛车》的品质监督。为了体现梦幻般的氛围，游戏原本设计的真实赛车被改成了充满童趣的卡丁车，三级难度共24个赛道提供了玩家足够的选择余地。《超级马里奥赛车》的可选角色共有8位，每个角色都具有各自的特点，比如碧奇和耀西的加速度比较快，库巴王和大金刚的稳定性强，而马里奥和路易则实力相当平均。在游戏中还特别强调了角色的个性演出，角色在使用陷害道具时的夸张表情在当时尤其令人叫绝。游戏中的道具设计是非常成功的闪光点，玩家通过获得沿途的金币以获得加速效果，连续获得10枚金币便可以达到最高速度。此外香蕉皮和镭射光等道具可以用来阻碍对手前进，真正起到一发逆转的作用。《超级马里奥赛车》的视点设计也可圈可点，无论大场景下的俯视视点还是对战时的追尾视点等都完美表现出了真实的临场感。为了完美体现赛车游戏所追求的速度感，该游戏还特意搭载了一枚DSP处理芯片，因此即使处理相当复杂的画面背景和同屏幕同时出现多部车辆时依然保持流畅度。《超级马里奥赛车》获得《FAMICOM通信》等权威媒体异口同声的高度评价，市场反响也远远超出了任天堂的预想，不但游戏一再脱销，由于热衷对战的狂潮更令得SFC的手柄长时间断货，这部作品在日本取得了累计出货382万份的销量为SFC主机无可争议的本土销量NO.1，在海外这部作品的号召力更是有过之而无不及，INTELLIGET SYSTEMS因此跃升为16位元时代任天堂旗下最炙手可热的第二方软件商。一个资深游戏评论家曾经这样评论《超级马里奥赛车》的象征意义："在它发售之前除了一些诸如野球和格斗等极少数游戏外家用机平台几乎不存在真正意义上的对战游戏，其诞生后的空前反响为家用游戏的未来发展开拓了新的思路，对战成了提供新挑战和新乐趣的重要设计，不再仅仅作为附加价值而存在……"关于《超级马里奥赛车》发售当初的盛况日本报纸曾载有这样一段非常令人喷饭的逸闻：一位电玩专卖店的青年老板由于过度投入的和来往顾客在游戏展示机台前对战《超级马里奥赛车》，结果当他如梦方醒时才发现柜台几乎已经被梁上君子搬取一空。

同年10月21日，第一开发部制作的GB版《超级马里奥大陆2　六枚金币》(《SUPER MARIO LAND2》)也获得了累计销售263万份的佳绩，大胡子水管工的声威在1992年可谓达到了极致。更因为这一年两部"《马里奥》系列"作品的空前热卖，使得任天堂连续第9年对财务

报表进行了上方修正，这同时也创造了东京股市的一个新神话。《超级马里奥大陆 2 六枚金币》延续了正统派“《马里奥》系列”的所有精髓并根据携带主机的特征进行了简化处理，让玩家在颠簸的旅途中也能轻松体验到原汁原味的马里奥作品。在本作中马里奥的劲敌瓦里奥（WARIO）首次以最终 BOSS 的身分粉墨登场，玩家必须努力收集全六枚魔法金币拯救所有马里奥城的住民并打倒那个极端贪吝财货的超级大反派。由于开发时间短和卡带制造工艺不完善等诸多原因，《超级马里奥大陆 2 六枚金币》本身存在着许多致命 BUG，经常发生游戏进度无故中途消失的情况，然而该游戏却并没有引发任何对任天堂商品信誉不利的诉讼事件，绝大多数的玩家前仆后继地经受着记录消失的创痛并继续把游戏进行到底。

1993年被很多人视为TV游戏业界的重要转折点，这一年发生了许多足以影响以后格局的大事件，美国的软件厂商 3DO 牵头松下等家电巨头共同发表了 32 位元主机格式 3DO，任天堂与索尼长达数年的合作关系彻底决裂，更重要的是世嘉与任天堂在世界最大的市场北美地区空前壮绝的消耗战彻底动摇了任天堂十多年苦心经营的稳固根基。在 1993 财务年度里任天堂和世嘉合计在北美市场销售了超过千万台的主机，然而销售成倍增长的世嘉因为赔本赚吆喝的缘故导致利润几乎颗粒无收，任天堂也十年来首次发出了调降财务计划的预警。炒冷饭性质的《超级马里奥兄弟合集》（《SUPER MARIO COLLECTION》）正是基于弥补北美地区巨大财务黑洞的原因而匆忙出笼的，该游戏日美版所收录的游戏略有些差异，日版收录了FC三作和USA 版，美版除去 USA 版收录了《超级马里奥世界》。制作者对所有移植进行了高画质和高音质处理，《超级马里奥兄弟 2》的 2P 主角路易进行了个性化的设定，被宫本茂视为得意杰作的《超级马里奥兄弟 3》则将过去因机能限制而流于呆板的背景进行了重新绘制，除此之外《超级马里奥兄弟合集》基本完全忠实于原作。四本合一的珍贵收藏价值使得《超级马里奥兄弟合集》于夏季商战期间上市依然大受欢迎，一举取得了212万份的销量，其北美版本的成绩也大致相当。8月27日推出的《马里奥与瓦里奥》（《MARIO & WARIO》）是情报开发部和 APE 共同制作的又一款对应专用鼠标的游戏。为了探寻在妖精森林中失踪的路易，马里奥冲破了恶棍瓦里奥的层层阻截并在妖精的引导下兄弟团聚，玩家必须使用鼠标引导角色在版面移动并躲避障害，100面的关卡足以激发所有玩家的挑战欲望。负责这款游戏设计开发的是有怪杰之称的石原恒和，他后来因与田尻智共同制作了“《口袋妖怪》系列”而名声大噪，制作《马里奥与瓦里奥》时全部开发成员总共仅有六人，石原自己独力完成了绝大部分的主程序设计。

1993 年圣诞节期间，由好莱坞环球影业公司拍摄的《超级马里奥兄弟》在全美影院隆重上映，水管工兄弟的赫赫声名使得这部并不出色的影片受到了青少年玩家的一致追捧，各地电影院里到处回荡着呼唤“马里奥”名字的儿童们尖叫声，该影片的累计票房成绩达到了将近 9000 万美元。事实上好莱坞环球影业公司早在1989年末已经从NOA手中取得了同名游戏的电影改编权，但由于主要演员的选择而一再迁延，著名影星达斯汀 · 霍夫曼曾有意出演主角马里奥，后因要价太高而作罢，最后马里奥的扮演者由Bob Hoskins担当，女主角Princess Daisy则由Samantha Mathis出演。从现在的眼光回头审视，这部糟糕的影片惟一的价值就是女主角戴茜以后被任天堂设定为碧奇公主妹妹的身分出现在《马里奥赛车 双重冲击》等游戏中。



横井军平是TV游戏产业一位伟大的创造大师，至今为止像他那样在软硬件两大领域均有杰出成就的人可谓绝无仅有，对于横井来说不断的发明创造是赋予他快乐的最大源泉。正如当初 GAMEBOY 问世之初曾经被社内部少数目光短浅之辈讥笑为“垃圾发源地”那样，于1995年7月21日正式发售的 VIRTUAL BOY 从企划设计之初就饱受非议，前卫的构想远远超越了那些老朽们视野所能够承受的范围，只有社长山内溥坚决地支持了横井的计划，他希望 VR BOY 能成为任天堂新的经济支柱并起到牵制其他 32 位主机前进步伐的战略作用，然而幸运并不总是属于任天堂和横井军平。VR BOY 主机总共推出了两部以马里奥为主角的游戏：**《马里奥网球》**（**《MARIO' S TENNIS》**）和 **《马里奥冲击》**（**《MARIO CLASH》**），这两部由横井亲自指挥麾下第一开发部制作的游戏确实充分发挥了主机的硬件特性，由点和线构成的红色三维世界里构筑起前所未有的真实立体空间，笔者曾经亲身试玩过《马里奥冲击》这款游戏，其游戏方式是将乌龟壳投掷命中远处的敌人，当敌人反击的乌龟壳袭来时，那种扑面而至的逼真感觉让玩家不自觉地想要低头躲避。睿智的横井大师并没有意识到是时的青年玩家们已经被外表华丽的 CG MOVIE 所彻底征服，另类叛逆的 VR BOY 根本就是不合时宜，VR BOY 主机上两款马里奥游戏也以各自不足 10 万份的惨淡销量为辉煌的金牌系列涂抹上屈辱的色彩。

宫本茂本人对 VR BOY 并不看好，正全身心忙于参与任天堂一个更加重要未来计划——**ULTRA64**（N64 最初的名称），另外 RARE 的迅速崛起也给予了他和情报部严峻的挑战。RARE 原本是由苏格兰地方一些游戏个人爱好者自发组成的开发小组，这群曾经疯狂迷恋任天堂游戏的青年们大胆制作了一段游戏 DEMO 寄给了 NOA，其技术实力让任天堂的高层非常震惊，荒川实立即与 RARE 签订了合作契约，1994 年该社制作完成了32Mb超大容量SFC游戏**《超级大金刚》**，这部作品的图像水准几乎突破了硬件机能的限界而震惊了业界，仅日本本土就售出300万份软件，在北美地区的锋芒更是直追“《马里奥》系列”，任天堂社长山内溥亲自赠送西阵织挂轴对RARE社长兄弟二人进行表彰。面对这些玩着自己游戏成长起来的青年英才们，宫本茂和情报开发部的同僚们感到了后生可畏的压力，这促使他们加速了技术革命的步伐。1995年8月5 日发售的**《超级马里奥 耀西岛》**（**《SUPER MARIO YOSHI' S AIR LAND》**）无疑是情报开发部交出的一份满意答卷，这部以小恐龙耀西作为真正主角的正统系列第五作并没有像过

去那样爆发热卖，首发的销量不过30万前后，一些人预测这将是《马里奥》系列"沉沦的开始，但是游戏的高品质使之销售周期持续了整整两年，日本本土销量最终达到了177万份。《超级马里奥 耀西岛》讲述了库巴王为实现自己的罪恶野心，利用时空魔法回到过去的世界企图把襁褓中的马里奥兄弟扼杀在摇篮里，勇敢的小恐龙耀西挺身而出，带着幼年的马里奥踏上拯救小路易的冒险之路……宫本茂把《超级马里奥 耀西岛》命名为"游べる绘本"（意即可以真实体验的童话书），这部作品颠覆了以往历代作品的传统而采用了全新的手绘风格，其营造的世界观仿佛出自稚童笔触下蜡笔涂鸦，2D与3D完美融合的异质之美体现出东方人独特的审美观。由于卡带中搭载了最新的SUPER FX芯片使得游戏的表现力非常强劲，主角耀西以及其他角色的动作表情丰富多彩，相对于过去部分玩家对"《马里奥》系列"的BOSS战相对乏味的诟病，本作每个关卡的关底都设置了形象鲜明丰满的巨型BOSS，玩家必须通过缜密的思考去发现其存在的弱点。《超级马里奥 耀西岛》是《马里奥》正统系列中物议最多的一款作品，许多评论家指责该作品极端低龄化的创作思想完全偏离了过去任天堂致力将"《马里奥》系列"全年龄化的方向，另外过于纷繁复杂的操作方式也使得一大批原先的忠实支持者对之望而生畏。不管怎么说，任天堂通过《超级马里奥 耀西岛》悄悄完成了主力开发团队的交接班工作，宫本茂从此退居幕后担任统括指挥而不再参与游戏的直接开发工作，小泉欢晃和青沼英二为代表的一批青年员工开始活跃在战斗的最前沿。

《超级马里奥RPG》（《SUPER MARIO RPG》）被称为SFC最后的百万大作。任天堂与SQUARE合作主要有着两层目的：其一是期望借助SQUARE的制作实力将《马里奥》品牌延伸到过去从来没有涉足的RPG领域。其二则是通过优厚的开发委托费拉拢瞻前顾后的SQUARE并向外界宣示两社牢固的"合作友谊"。后来的一系列事件证明了任天堂并没有完全达到预期的目的，《超级马里奥RPG》成功的取得了日本本土99万份的销售实绩，但与SQUARE曾经延续了十多年的亲密合作关系终究是覆水难收。负责《超级马里奥RPG》开发的是SQUARE大阪的藤冈千寻，这位身兼企画、编程、作曲等多项才艺于一身的老将在社内长期郁郁不得其志，通过与任天堂的合作终于有了一展其抱负的机会，他确实也倾全力打造这部王牌大作，并藉此与任天堂建立了深厚的友谊。《超级马里奥RPG》使用了任天堂提供的业界最先端CG透视技术，角色和场景均由多边形所构成，藤冈千寻在设计战斗方式时借鉴了过去参与开发GB版"《沙加》系列"的宝贵经验，地图场景上的敌人都是可见的，一旦接触后立即切入战斗画面。虽然《超级马里奥RPG》采



用了传统的回合制战斗方式，但制作者也煞费苦心的融入了"《马里奥》系列"的许多招牌动作要素，其世界观的营造也原汁原味地再现了正统系列童话般的梦幻风格。在藤冈千寻的大力"撮合"下，马里奥与库巴王这对宿命敌人首次实现了联手合作，并肩与强大的邪恶力量作战，游戏中许多经典场面都给玩家留下了深刻印象，著名的马里奥与库巴王吊灯大战那一幕忠实展现了任天堂式的黑色幽默。担当《超级马里奥RPG》音乐编曲工作的是著名的女制作人下村阳子，但平心而论她在该作中的表现相当平庸，绝大多数的曲调都比较单调乏味，或许是因为下村的创作风格并不适合《马里奥》这样的类型吧？

黄金般灿烂的十六位元时代彻底终结了，无论TV游戏业界还是马里奥系列都将迎来新的变革！

四 革命儿

任天堂很早就着手进行次世代软硬件技术的研发工作，宫本茂领导的情报开发部1992年开始就针对被认为未来主流软件载体的CD-ROM试作了几款游戏，结果他们发现CD-ROM的特性根本无法满足任天堂创作其看家的ACT游戏所需要的流畅度，因此任天堂与索尼合作关系的破裂除了世人广泛流传的所谓阴谋论以外，另一个深层次的原因还是技术问题。任天堂最后不得不寻求来自美国方面的技术合作，NOA社长荒川实努力促成了3D技术方面拥有绝对权威的硅图像公司（SGI）与任天堂的策略联盟。N64确定采用比索尼PLAYSTATION主机更高级别的同系列64位元CPU R-4000A，其主频为93.75MHz，数据运算速度高达112MIPS，出于对游戏将来性的先见之明这款主机针对3D多边形机能进行了特别强化。山内溥本人对此寄予了极大期望，公开提出了"64将改变游戏"的口号。

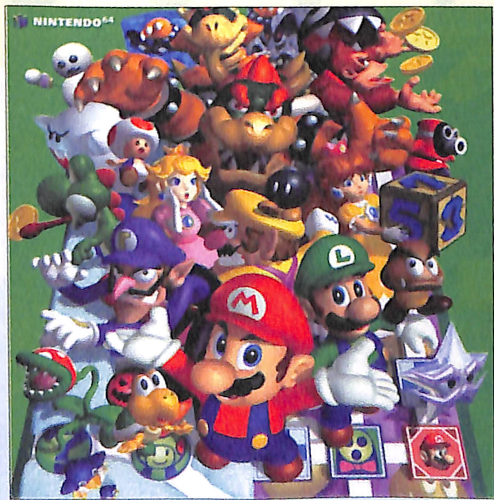
任天堂后继主机仍将采用MASK ROM作为软件载体的消息很快震惊了游戏业界，几乎所有人都认为这不辄为一桩自掘坟墓的愚蠢举动，他们根本不相信区区几MB微不足道的卡带容量能制作出什么有趣的游戏，甚至连著名的游戏制作人远藤雅伸也公然声言："在这个时代里，无法播放MPEG格式动画的游戏主机根本没有生存的可能性。"除了挑战还是挑战，无论是任天堂的朋友还是敌人都迫切地等待着宫本茂交出答卷的这一天……

N64开发软件的实际难度远远超过了预想，该主机搭载由RAMBUS提供的RDRAM内存虽然拥有着超高速存取数据的特性，但制造工艺和价格都是当时还无法解决的难题，初期达到稳定量产标准的成品仅为4MB，比原主机设计构想的最合理内存配置8MB少了将近一半，由于时不我待的缘故，N64的内存破天荒地被设计成可拆卸替换式，而情报开发部也只能在螺蛳壳里做道场，内存的不足使得技术人员必须绞尽脑汁才能把海量的数据填充进去，这使得开发进度一再延迟。硬件的问题并不是摆在任天堂员工面前的最大难题，虽然情报开发部过去曾经创造过众多足以堪称的作品，但为追求全三维效果的N64开发游戏对他们来说就意味着要彻底摒弃2D时代积累的那些宝贵的技术结晶。宫本茂反复向同僚们指出："我们需要制作的是过去别人从来没有制作过的东西！"**《超级马里奥64》（《SUPER MARIO 64》）**集结了情

报开发部70%以上的核心成员，甚至第一开发部和NOA也派出援军参与后期制作，如此大规模开发团队在任天堂建社以来也是绝无仅有的，这部作品仅纯开发费用就高达4000万美元，同样为任天堂至今为止单款游戏的最高预算。

1995年11月15日举办的任天堂初心会上《超级马里奥64》首次揭开了神秘的面纱，这部作品的优秀程度远远超过了所有到访者的想象，完全3D的箱庭世界里大胡子马里奥以每秒60帧的图像切换速度纵横自在地奔跑、飞行、游泳，动作的流畅和逼真程度令人瞠目结舌，其对存在感的强调是过去所有类似作品都无法比拟的。虽然在预展中未能尽窥全豹，但游戏中设置的大量各异其趣的关卡设计让在场者为丰富的内涵所彻底倾倒。更令人震惊的是这样一个出色游戏的卡带容量仅64Mb，人们不得不为任天堂的技术力所折服。当时已经脱离NAMCO成为独立制作人的远藤雅伸也悄悄参观了初心会，在亲身试玩了《超级马里奥64》后他不得不承认："这是一款划时代的杰作，其存在价值将完全不亚于当年《超级马里奥兄弟》对TV游戏产业产生的影响！"宫本茂在解释《超级马里奥64》名字的含义时也充满了自豪："《超级马里奥64》的64；不但是表示仅仅使用了64Mb的容量，更说明了这完全是个64BIT级别的游戏！"我们不得不着重提到N64那前卫设计的三叉戟式手柄，这款由宫本茂亲自设计的手柄似乎完全为《超级马里奥64》度身订造，无论是能够360度全方位移动的3D类比摇杆还是背部的Z键等都体现浑然天成的至高操作手感。

次年春SQUARE正式参入索尼PS平台引发了业界的剧烈动荡，但是玩家对《超级马里奥64》的期待度却丝毫不减，任天堂接到的N64主机订单突破了100万台。1996年6月23日，《超级马里奥64》再度肩负着沉重使命突围而出，首发仅三款游戏的N64仅仅用了不到两个月就达成了出荷100万台的计划，马里奥再次显示其强大的市场号召力。N64在北美地区更是引发了空前狂热，短短七个月就销售了350万台主机，毫无心理准备的任天堂不得不重金包租货机紧急空运主机以解燃眉之急。《FAMI通》对《超级马里奥64》的评价是39分，这个分数是当时最高的游戏评分，在此之前只有1991年时同出自宫本茂手笔的《塞尔达传说 众神的黄金三角》曾经获得过如此殊荣，浜村通信由衷赞叹道："除了游戏中镜头切换的些微瑕疵，这部作品几乎就是无懈可击的……"《超级马里奥64》的不朽于世并非因为其超过1000万份的全球销量，可贵之处原本已经屹立在群峰之巅的任天堂游戏开发者们并不因袭旧日的荣耀，通过大胆突破而实现了新的飞跃。如果说当年《超级马里奥兄弟》的问世树立了家用游戏的典范，《超级马里奥64》的诞生则再度为TV游戏全面3D化的潮流指明了正确方向。



《马里奥赛车64》（《MARIO CART 64》）于1996年12月14日这个年末商战的关键时期上市，与《超级马里奥64》同时发表的该软件原本预定在当年夏季推出，但由于部分开发成员被紧急抽调参与《超级马里奥64》制作而导致时机延误，N64主机也因为将近半年的软件真空造成销量急剧下滑。《马里奥赛车64》由情报开发部负责开发，这部作品的设计思想与前作有了明显的差异，为了突出N64主机强大的数据演算能力而刻意强调四分屏对战的乐趣，而过去的竞速要素则退居其次，本作完全取消了过去通过取金币加速的设计。《马里奥赛车64》可选择的角色依然为原先的8人，赛道虽然由前作的24个减为16个，但海滩、冰原、沙漠和都市等各种场地的特征非常鲜明，赛道的设计也更为合理。本作中的陷害道具种类增加了许多，玩家可以同时持有复数种道具，这也使得游戏的战略性和趣味性大幅度增强。《马里奥赛车64》最大的卖点诚如其广告CM所宣传的那样："四人对战将提供四倍的乐趣！"N64凭借其强大的硬件机能实现了其他主机无法企望的四人分屏对战，即使激战正酣画面也绝对没有任何拖慢现象，完全3D的精美画面赋予了这款作品震撼的视觉享受，赛车行进时的速度感也通过指尖微妙的操作得到真实体现。超大作的及时推出使得一度销量临近冰点的N64主机危而复安，虽然《马里奥赛车64》初周销量不足20万份，但充分任天堂软件特有的长卖特征，最终日本本土销量达到了180万份。一向非常重视赛车游戏速度感的欧美媒体对《马里奥赛车64》评价明显低于前作，GAMESPOT甚至打出了6.4分（10分满分）的超低分，但是玩家们却更着眼于四人对战所体现的那种前所未有的群乐感觉，该软件北美销量突破了480万份。

1998年下半年开始，任天堂与第二方、第三方软件商的合作渐入佳境，其中一些合作结晶的市场价值甚至不亚于本厂产品。1998年12月18日**《马里奥聚会》（《MARIO PARTY》）**上市后备受追捧，累计销量达到了71.4万份，次年接踵推出的《马里奥聚会2》更是以历代以来最高的品质和销量奠定了这个《马里奥》分支系列牢不可破的市场地位，该系列已经成为任天堂每年投入圣诞商战的主打商品，每一作的销量始终保持在70万份以上的高水准。《马里奥聚会》系列由任天堂提供角色版权，委托日本业界有"TAB游戏之王"的HUDSON负责开发，这部以桌面游戏的形式收录了数十种类的迷你游戏，让佳节聚会的玩家们在连打中享受无邪的快乐，值得一提的是《马里奥聚会》每一系列作品所收录的迷你游戏都经过重新创作，绝对没有雷同的内容。顾名思义，"《马里奥聚会》系列"的卖点主要在于作为聚会游戏的众乐感觉，游戏设定了许多丰富亲切的对战模式提供玩家大量选择余地，比如1VS3、2VS2等……当然这部游戏的单人模式也并非毫无乐趣可言，通过挑战可以收集全所有的迷你游戏。《马里奥聚会》系列最大的特点是游戏难易度和操作界面设计地体贴入微，即使白发衰迈的祖父母或牙牙学语的幼童也能玩得格外投入。1999年1月21日，由HAL研究所开发的**《任天堂全明星大乱斗》（《Super Smash Bros.》）**发售，这款一度被忽视其真正价值的软件首发销量不过区区18万份，但游戏高度耐玩性的绝佳口碑使之随后创造了日本游戏史上的一个全新记录——该游戏在《FAMI通》游戏销售榜TOP30中足足连续盘踞了52周之久，最终累计实际销量突破了164万份。《任天堂全明星大乱斗》绝对算得上日本游戏业界近年来屈指可数的杰出创意，更将山内溥所提倡"收集、育成、追加、交换"游戏四原则的精义发挥到了极致，樱井政博完全洞察玩家的心理把众多原本不可能济济一堂的超人气角色集合在同一个游戏中，无数令人激动和怀念的名场面逐一忠实再现！HAL研究所凭借着《任天堂全明星大乱斗》的巨大票房价值一举取代了INTELLIGET SYSTEMS跃升为任天堂在日本本土最主力的第二方软件开发商。CAMELOT的高桥宏之兄弟过去曾经是世嘉阵营的中坚力量，主持开发了著名S·RPG游戏《光明力量》系列。随后又积极参入索尼PS主机并成功推出了百万大作《大众高尔夫》。1998年开始日本TV游戏业界的格局发生了剧烈动荡，世嘉阵营的败象日益呈露，而高桥兄弟与SCE也因为利益分配问题发生了龃龉，他们选择了向当时势力急速恢复中的任天堂阵营全面靠拢。酷爱高尔夫运动的高桥兄弟对失去《大众高尔夫》系列的开发权一直耿耿于怀，他们着手准备在N64平台推出全新作品与之抗衡，任天堂此时也积极致力拓展马里奥系列的发展空间，对高桥兄弟的计划提供了开发资金和角色版权等全方位的支持，1999年6月11日发售的《马里奥高尔夫64》（《MARIO GOLF64》）充分发挥了N64主机的硬件优势，场地的真实感和风向计算等方面都大大超过了《大众高尔夫》，3D类比摇

杆并结合震动包所体现的微妙操作感觉也受到了许多专业高尔夫运动人士的交口称赞。《马里奥高尔夫 64》最大的优势还是实现了与携带主机的联动，任天堂于 8 月 10 日又发行了《马里奥高尔夫 GB》(《MARIO GOLF GB》，可以通过专用数据线把 GB 版育成的角色记录传送到 N64版，从而实现了许多随时进行高尔夫娱乐的梦想。《马里奥高尔夫 64》并没有实现高桥兄弟取代《大众高尔夫》的愿望，但累计 47 万份的不俗销量让玩家们时隔多年后再次感受到任天堂品牌体育游戏的独特魅力。2000 年7月21 日，高桥兄弟再度推出了以《马里奥》系列角色为招牌的体育运动类游戏《马里奥网球64》(《MARIO TENNIS 64》)，这部作品非常强调对战的乐趣，设置了大量丰富多彩的比赛场地和比赛模式，每个角色都拥有个性鲜明的必杀技能，因此该网球游戏的战略性达到了前所未有的高度。《马里奥网球 64》的操作界面也非常体贴人心，每个比赛模式都有详尽的指导解说。和《马里奥高尔夫 64》同样，《马里奥网球 64》也在三个月后推出了对应的 GB 版本，《马里奥网球 GB》的游戏乐趣甚至不亚与 N64 版。《马里奥网球 64》的销售成绩相当成功，累计销量达到了 97 万份以上，这个成绩也证明了任天堂与 CAMELOT 通过真诚合作取得了双赢。

1996 年开始长达一年多的时间里，任天堂在《FAMI 通》等各大日本相关媒体连续刊登整版招募广告，这个代号为“杰克与豆之木”的计划其含义源自欧洲古代神话故事，青年农夫偶然种下了一颗奇怪的豆子，结果豆子长成了参天巨木……由于 SQUARE 的出奔使得任天堂只得自行开发《马里奥 RPG》的续篇，为此不惜重金面对社会招募精英人才，经过以业界名人中村光一领军的评审团队反复审核淘汰，最终有数十名青年荣幸地人选“杰克与豆之木”计划，1998 年开始任天堂深感曾经在 16 位时代大放异彩的 INTELLIGET SYSTEMS 开发力严重滞后，遂将“杰克与豆之木”全体成员整合入该社以增强实力。秘密开发长达两年多时间的《马里奥故事》(《MARIO STORY》海外版名称《PAPER MARIO 64》) 于 2000 年 7 月 21 日发售，这部意欲之作各方面水准都实现超越《超级马里奥 RPG》的预定目标，任天堂多年的苦心孕育的豆芽终于长成了参天巨木。《马里奥故事》采用了 2D 人物与 3D 背景相结合的崭新构图方式，营造出充满童趣的世界观氛围，虽然延续了前作的遇敌方法但战斗模式却由传统的回合制RPG 改为更契合马里奥系列特征的 A · RPG，任天堂对动作游戏的独到见解也使得战斗乐趣成为了游戏的主要卖点，无论连续踩踏和还是大铁锤攻击等都充满了爽快感。《马里奥故事》同样也发挥了正统马里奥系列追求隐藏要素的优点，探索四次元空间入口和寻找路易日记的分支情节也进一步提升了游戏的趣味性。担当



音乐编曲的是 INTELLIGET SYSTEMS 社曾经主持过 S · RPG 不朽名作《火焰纹章》系列历代谱曲工作的迁横由佳先生，迁横氏对“《马里奥》系列”世界观的理解明显比下村阳子深刻许多，曲风舒缓诙谐而不失于单调，其中不少曲目令人过耳难忘。《马里奥故事》的全球累计销量突破了百万大关，对处于N64 发展末期的游戏而言这个成绩殊属难能。

N64 时代还曾经推出了不为人熟知的“《马里奥》系列”作品，1998 年 12 月 2 日《马里奥的剪影》(《マリオのふぉとぴー》) 由任天堂与 TOKYO ELECTRON DEVICE 共同发行，该软件可以通过数码相机编辑图片并制作成各种贺卡。任天堂在 N64 周边机器 64DD 上推出的《马里奥艺术家》系列三部作因为硬件普及的原因知者甚寡，但这个可以视为当年《艺术马里奥》升级专家版的系列受到了所有曾经接触过的玩家一致定评，通过快适简便的操作可以自行谱曲和剪辑图像并能够制作出专业级别的 FLASH 动画。NOA 曾经于 2000 年发售 N64 版《马里奥医生》，该软件日本却并未发售。除此之外，马里奥还多次在《动物森林》等本厂游戏中友情客串。

N64 是任天堂寂寞独舞的平台，这家百年老铺通过自身实力和独到的商业运作手段改变了许多人心目中硬件制造厂商的形象，无可争议的成为了日本第一软件开发厂商，品类众多且素质超群的“《马里奥》系列”作品当然是获得成功的重要保障，N64 时代的任天堂和马里奥系列因为不断革新而继续焕发光彩。

终章 挑战与未来

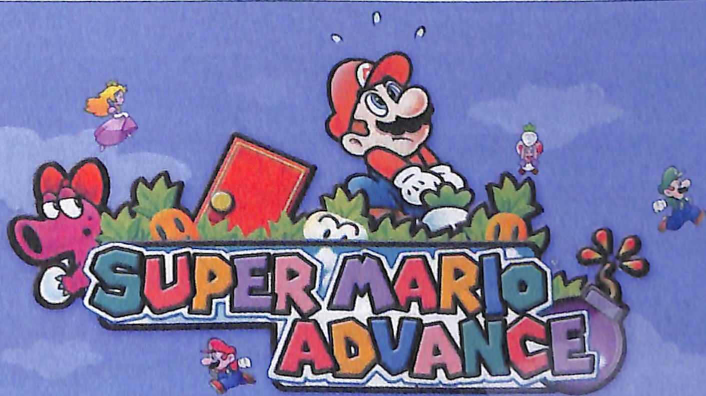
2000 年 8 月 24 日日本千叶幕张 NINTENDO SPACEWORLD，任天堂在本社独自举办的电子游戏展览会上同时展示了两款备受期待的次世代主机——GAMEBOY ADVANCE 和 GAMECUBE，NGC 的首次向外界公开亮相更是引起业界巨大反响，任天堂播放了一段收录了包括《银河战士》、《塞尔达传说》、《口袋妖怪》等超级大作的高品质 DEMO 影像，而宫本茂亲自现场操作的代号“**马里奥 128**”的实机执行画面则更直观的展示了任天堂的强大机能，在一个半球状的舞台上 128 个多边形构成的马里奥或奔跑、或四处张望、或搬运东西——每个人物都具有独自的动作表现，演示画面下显示硬件数据处理负荷程度的水平线最高也不过达到了 60% 左右。

“如果你为他们打开一扇门扉，他们就会排成整齐的行列走进去。” 宫本茂在 SPACE WORLD 展会后接受采访时如此表示夸张地形容 NGC 主机强大数据演算能力所实现的人工智能。他同时表示：“《马里奥 128》目前虽然仅仅是一个开发代号，但任天堂和他本人确实都有信心制作出超越《超级马里奥 64》的划时代游戏！”谈到近期制作游戏的抱负时，宫本茂又特意向采访者介绍了全新设计的 NGC 手柄上的 C 键：“我个人非常想制作出一款只使用到这个按键的全新游戏。”

2001 年 3 月 21 日，备受期待的任天堂 32 位携带主机 GBA 公开上市后引发了争购狂潮，很多玩家期待能够在携带主机上再次体验到全新的 2D 横版“《马里奥》系列”作品，但结果却非常令人失望，任天堂仅发表了复刻初代作品的《超级马里奥 ADV》(《SUPER MARIO ADV》) 和第一作强化复刻的《马里奥赛车 A D V》

(《MARIO CART ADV》),该社热衷于在新掌机炒冷饭的作法引起了广大第三方厂商竞相仿效,造成了GBA早期原创大作乏善可陈的恶果。任天堂的商业运作却收到了预期的效果,首发软件《超级马里奥ADV》的当周销量为22.3万份,本土出货最终突破百万大关,该软件的全球累计销量更达到了500万份,对于一款曾经多次移植的游戏来说这样的销售数字确实非常惊人,这也促使任天堂将《超级马里奥ADV》系列化。《马里奥赛车ADV》选择了索尼PS2的超级大作《FFX》同时期发售,任天堂的争衡之心昭然若揭,然而用一款复刻作品与当今业界首屈一指的RPG王牌相颉抗未免失之轻敌,《马里奥赛车ADV》的初周销量16万份仅相当于《FFX》首发十分之一,虽然最终出货达到了90万份,但如果当时任天堂能及时调整发售时间,这部复刻水准相当高的作品成绩绝非仅限于此。

N64时代独力擎天的八面威风让任天堂冲昏头脑,竟然漠视先行发售一年多的索尼PS2主机席卷全球市场的严峻现状,2001年9月14日于日本首发的NGC破天荒第一次没有马里奥大叔出马保驾护航,取而代之为主打软件的是马里奥的那位万年冷板凳落魄兄弟路易担纲主演的**《路易的鬼屋冒险》(《LUIGI MANSION》)**。这部由情报开发部青年制作人绀野秀树企画的游戏平心而论绝非庸劣之作,但充其量也不过是茶余饭后的休闲小品,难以承担起牵引主机销量的重任,NGC首批出货的70万台主机当周仅消化了不足40%,与PS2发售时的空前盛况相去甚远。绀野秀树在企画这部"马里奥版《生化危机》"之初曾经汲取借鉴了大量其他厂商的宝贵经验并加以融汇凝淬,剧情的安排紧凑而合理,关卡谜题设置颇为匠心独运。任天堂利用《路易的鬼屋冒险》充分展示了NGC高超的硬件机能,路易夸张多变的丰富表情尤其给玩家留下了深刻印象。《路易的鬼屋》发售后遭受非议最多的就是剧情流程过短,隐藏要素乏善可陈,这引起那些过去沉迷于"《马里奥》系列"中大量隐藏要素的玩家们的强烈不满。游戏耐玩度过低对于全新主机的普及有着诸多不利因素,新主机发售后需要让消费者维持一定时间的热中度以保持人气,游戏的大量隐藏要素更能够连续引发议论话题,《路易的鬼屋冒险》在这方面确实存在着严重不足。初战不利,宫本茂不得不出面为下属打圆场:"我的年轻同事虽然才华出众但经验还严重不足,我曾经提醒他应该多给玩家一些思考的时间,但他似乎有些过于自信了……"《路易的鬼屋冒险》有着一个耐人寻味的奇特现象,在发售之初该游戏几乎遭遇了完全一边倒的批判诟骂,然而随着时间的推移,如今在日美各大权威网站的正面评价已经逐步占据了上风。《路易的鬼屋》的日本本土销量约41万份,北美地区经过迈长的跋涉后于近日终于突破了百万。



"那个喜欢延期的任天堂,那个我曾经忠爱的任天堂不见了!"

"我宁愿花费20年去等待一个神的游戏,也不愿去接触那一年一款的平庸之作"

《阳光马里奥》(《SUPER MARIO SUNSHINE》)发售以后引起了日美各地许多任天堂忠实拥趸的强烈不满,不少人发表感想以怀念过去那个为追求游戏品质不惜经常跳票的任天堂。任天堂把《阳光马里奥》视为一款至关重要的战略商品,游戏发售的一年前就开始大造声势进行宣传,在日本甚至联合各大杂志社组织许多马里奥爱好者走上街头扮演这个著名的虚拟偶像,进而引发了广泛的社会话题。玩家们对时隔五年推出的"《马里奥》系列"最新作也期待度满点,过去64Mb容量的《超级马里奥64》让许多人相信情报开发部使用1.5G特制DVD的超大容量必然将这个王牌巨作演绎进化一个新的境界。《阳光马里奥》于预定的2002年7月19日这个夏季商战的最佳时机面市,但其市场反应却相当令人失望,直到该年结束才勉强达到了60万份销量,而北美地区虽然突破了百万但也和当初《超级马里奥64》600万份的狂热景象相去甚远。日美各大游戏权威媒体给予的评价也都大大低于前作,《FAMI通》的评分为36分。任天堂情报开发部是否已经技术退步?事实并非如此。从《阳光马里奥》的画面水准我们可以看出情开的技术力比过去有了很大提高,仅仅使用了秒间30帧就完全超过了过去《超级马里奥64》秒间60帧的动作流畅度。至于一向被认为是3D游戏痼症顽疾的视点切换问题也给出了相当满意的答案,开发人员采用自动视点和手动视点巧妙切替的方式实现了镜头转换的真实流畅度。如果我们把《阳光马里奥》前几关的场景配置和谜题设置与任天堂过去的所有3D ACT类游戏仔细比较,也能惊喜发现开发人员的制作技巧又有了非常明显的提升。《阳光马里奥》的失败主要源于两个字——时间!为了赶上预定的发售时间,情报开发部失去了许多反复磨砺调整的宝贵机会,该游戏后半程的敷衍塞责相当明显,马里奥与库巴王父子在大浴缸内决战的草草收场更让玩家怀念起当初《超级马里奥64》中两个宿敌在星之领域中死斗酣战的激烈场面。当年64Mb容量的《超级马里奥64》的15大关卡曾经让玩家们大呼过瘾,虽然《超级阳光马里奥》的场景比前作复杂了许多,但玩家还是对只有7个大场景表示了强烈不满,容量数百倍增加以后游戏的趣味度反而下降,这确实不能不让人质疑。赶工的原因也造成了游戏中的演出手法过于单调重复,比如进入每一关前的魔花大战和追踪小库巴的水泵夺回战都令人感到厌烦,全然失去了前作那种自在无尽的大气魄。主持《阳光马里奥》制作的是情报开发部中被视为宫本茂未来接班人的小泉欢晃,他的表现证明其艺术功底比起前辈还有着很大的差距,或许宫本茂大师那种天马行空的超凡遐想力原本就是常人无法替代的?诚如以后任天堂社长岩田聪所激烈批判的那样,小泉欢晃等人在设计操作系统过于纷繁复杂导致许多LIGHTUSER对之敬而远之,这和宫本试图制作只使用一个按键的游戏的先见之明高下立见。被视为《阳光马里奥》卖点的全新飞行用道具——"水泵"的设计也是一把双刃剑,虽然"水泵"可以实现过去无法达成的空中转折等复杂动作,但作为《马里奥》正统最大卖点的"跳跃"技巧却因此而被削弱。

面对一系列的重大挫折,任天堂开始深刻反省以往的战略失误,为了解决日益暴露的软件开发力薄弱的问题,该社大规模招募新人并在东京都成立了开发支部,社长岩田聪也在各种场合多次强调了依靠软件品质胜负的经营理念。岩田聪在TGS2003发表演讲时尖锐指出:"目前游戏刻意追求表面的华丽和操作手法日益复杂化等问题导致了玩家层日益萎缩,任天堂今后将致力于改变这一不利现状!"自从成为任天堂执行六人董事以后,宫本茂长期奔波于世界各地而无暇顾及软件品质的现场监督,他深感任天堂本厂软件口碑大幅下降的现状,决心再度亲自领衔开发正统"《马里奥》系列"续篇《马里奥128》。《马里奥128》已经在水面下秘密开发了很长时间,目前惟一所知的讯息这将是崭新形态的游戏,也有很多欧美专业网站猜测可能会是一款回归原点的横版2DACT,从

侧面也反映了玩家们对2D版本《马里奥》最新作的急切期待之情。

2003年12月11日对于整个游戏产业来说也是个值得纪念的日子，在这一天世界著名游戏人物马里奥的蜡像被隆重安放在了好莱坞蜡像馆，好莱坞蜡像馆至今为止陈列了包括迈克尔·乔丹、玛丽莲·梦露、布拉德·皮特、阿诺德·施瓦辛格等在内的180多位天皇巨星，现如今马里奥作为一个虚拟的游戏人物取代了基诺·里维斯占据了大厅的醒目位置。NOA市场部总经理George Harrison说："在圣诞节到来之前有4款马里奥的新游戏开始上市，这的确是马里奥的节日，而且马里奥进入好莱坞蜡像馆更进一步确立了它在人们心目中的重要形象。"

任天堂确实无愧于年末商战霸者的称号。2003年11月时许多人已经断言任天堂和马里奥的光芒已经彻底，该月在日本接踵上市的三款马里奥品牌的力作首发情况都相当惨淡，被形容为NGC最终兵器的**《马里奥赛车 双重冲击》**于11月7日推出后首周销量仅为17.6万本，而GBA版**《马里奥＆路易RPG》**和《马里奥聚会5》的情况也不容乐观，加之9月间推出的《马里奥高尔夫家庭版》(《MARIO GOLF FAMILY TOUR》)累计销量仅为20万，任天堂重蹈1997年年末商战惨败覆辙似乎已经成为定局。然而从圣诞节前一周开始任天堂系统的软硬件销售突然急速升温，成群结队的青年和儿童纷纷拥入专卖店挑选自己心仪的游戏产品。截止2004年1月末的统计数据，《马里奥赛车 双重冲击》和《马里奥聚会5》的出货都突破了80万大关，而《马里奥＆路易RPG》的实际销售也达到了40万份以上，NGC在日本冬季节商战期间约一个月的销量便占了全年的四成以上。在北美市场也同样捷报频传，长期落后于其他两大主机的NGC通过降价和推出超大作双管齐下的措施，11～12月两个月就售出了200万台主机并压倒了微软Xbox，《马里奥赛车 双重冲击》仅用了40天就迅速突破了百万大关。

《马里奥赛车 双重冲击》延续了《马里奥赛车64》的系统结构并进行了改良，在本作中设计了全新的双驾系统，两个玩家可以同时控制一部卡丁车，一人负责驾驶，另一人则选择时机使用陷害道具，游戏时还可以随时进行角色切换，因此本作最大可支持8人同时对战。即使单人控制一辆卡丁车对战，其战略性也大大超过前作，选择不同特长的角色因地制宜，能够在对战中取得更有利的地位。HUDSON在制作《马里奥聚会5》时进行了人性化的改良，收录的游戏数量和趣味度也有了明显提升，为了强化最薄弱环节的音乐效果，任天堂重金礼聘了有音乐天才美誉的光田康典执笔创作，名家出马使得《马里奥聚会5》的配乐水准达到历代最高。负责开发《马里奥＆路易RPG》的有限会社ALPHA DREAM其核心成员全部来自原SQUARE，曾经

《马里奥》历代作品年表（以日本本土为基准）：

作品	发售日期	机种	开发
《大金刚》(《Donkey Kong》)	1981年3月	街机	池上通信电机协力开发
《大金刚Jr.》(《Donkey Kong Jr.》)	1982年6月	街机	第一开发部
《大金刚》(《Donkey Kong》)	1982年6月3日	GAME&WATCH	第一开发部
《马里奥兄弟》(《MARIO BROS.》)	1983年3月	街机	第一开发部
《马里奥兄弟》(《MARIO BROS.》)	1983年3月14日	GAME&WATCH	第一开发部
《大金刚》(《Donkey Kong》)	1983年7月15日	FC	第一开发部
《马里奥的工厂历险》(《MARIO'S Cement Factory》)	1983年6月16日	GAME&WATCH	第一开发部
《大金刚Jr.》(《Donkey Kong Jr.》)	1983年7月15日	FC	第一开发部
《马里奥兄弟》(《MARIO BROS.》)	1983年9月9日	FC	第一开发部
《大金刚Jr.》(《Donkey Kong Jr.》)	1983年10月26日	GAME&WATCH	第一开发部
《弹珠台》(《PINBALL》)	1983年12月2日	FC	第一开发部
《网球》(《TENNIS》)	1984年1月15日	FC	第一开发部
《对战！勇破迷魂阵》(《VS. WRECKING CREW》)	1984年夏	街机	第一开发部
《家庭电脑教育》(《FAMILY BASIC》)	1984年6月21日	FC	任天堂／HUDSON（教育软件）
《马里奥兄弟特别版》(《MARIO BROS. SPECIAL》)	1984年	PC-8801	HUDSON
《马里奥兄弟》(《MARIO BROS.》)	1984年	PC-8801	WESTSIDE
《家庭电脑教育V3》(《FAMILY BASIC V3》)	1985年2月21日	FC	任天堂／HUDSON（教育软件）
《勇破迷阵》(《WRECKING CREW》)	1985年6月18日	FC	情报开发部
《超级马里奥兄弟》(《SUPER MARIO BROS.》)	1985年9月13日	FC	情报开发部
《爆裂马里奥兄弟特别版》(《PUNCHBALL MARIO BROS. SPECIAL》)	1985年	PC-8801	HUDSON
《超级马里奥兄弟》(《SUPER MARIO BROS.》)	1986年2月21日	FC DISK	情报开发部
《网球》(《TENNIS》)	1986年2月21日	FC DISK	第一开发部
《超级马里奥兄弟2》(《SUPER MARIO BROS. 2》)	1986年6月3日	FC DISK	情报开发部
《马里奥的编织》(《MARIO' SWEATER》)	1986年8月21日	FC DISK	LOYAL（教育软件）
《超级丛林大冒险》(《SUPER PITFALL》)	1986年9月5日	FC	ACTVISION／PONY CANION
《超级马里奥兄弟特别版》(《SUPER MARIO BROS. SPECIAL》)	1986年	PC-8801	HUDSON
《高尔夫 日本赛场》(《GOLF JAPAN COURSE》)	1987年2月21日	FC DISK	情报开发部
《高尔夫 美国赛场》(《GOLF USA COURSE》)	1987年6月14日	FC DISK	情报开发部
《梦工场》(《DREAM FACTORY:DOKI DOKI PANIC》)(《梦工场 ドキドキパニック》)	1987年7月10日	FC DISK	情报开发部／FUJI TV
注：《DREAM FACTORY:DOKI DOKI PANIC》即为1988年美版的《SUPER MARIO BROS. 2》，又称《SUPER MARIO USA》			
《F1赛车》(《F1 RACING》)	1987年10月30日	FC DISK	情报开发部
《挑战迈克.泰森》(《MIKE TYSON. PUNCH OUT!》)	1987年11月21日	FC	第一开发部
《3D拉力》(《3D HOT RALLY》)	1988年4月14日	FC DISK	情报开发部／HAL研究所
《超级马里奥兄弟3》(《SUPER MARIO BROS. 3》)	1988年10月23日	FC	情报开发部
《归来的马里奥兄弟》(《かえってきたMARIO BROS.》)	1988年11月30日	FC DISK	情报开发部
《超级马里奥大陆》(《SUPER MARIO LAND》)	1989年4月21日	GB	第一开发部
《勇破迷魂阵》(《WRECKING CREW》)	1989年2月3日	FC DISK	情报开发部
《马里奥医生》(《Dr. MARIO》)	1990年7月27日	FC	情报开发部
《马里奥医生》(《Dr. MARIO》)	1990年7月27日	GB	情报开发部
《超级马里奥世界》(《SUPER MARIO WORLD》)	1990年11月21日	SFC	情报开发部
《马里奥的专业高尔夫》(《MARIO OPEN GOLF》)	1991年9月20日	FC	情报开发部
《马里奥的杂技》(《MARIO THE JUGGLER》)	1991年10月	GAME&WATCH	第一开发部
《耀西蛋》(《YOSHI' S TAMAGOU》)	1991年12月14日	FC	情报开发部
《耀西蛋》(《YOSHI' S TAMAGOU》)	1991年12月14日	GB	情报开发部
《艺术马里奥》(《MARIO PAINT》)	1992年7月14日	SFC	情报开发部（对应专用鼠标）
《超级马里奥赛车》(《SUPER MARIO CART》)	1992年8月27日	SFC	情报开发部／INTELLIGET SYSTEMS
《超级马里奥USA》(《SUPER MARIO USA》)	1992年9月14日	FC	情报开发部
《超级马里奥大陆2》(《SUPER MARIO LAND2》)	1992年10月21日	GB	第一开发部
《耀西的曲奇》(《YOSHI' S COOKIE》)	1992年11月21日	GB	情报开发部
《耀西的曲奇》(《YOSHI' S COOKIE》)	1992年11月21日	FC	情报开发部
《耀西的曲奇》(《YOSHI' S COOKIE》)	1993年7月9日	SFC	情报开发部
《超级马里奥兄弟合集》(《SUPER MARIO COLLECTION》)	1993年7月14日	SFC	情报开发部（日美版本收录游戏有差异）
《耀西的探险》(《YOSHI'S SAFARI》)	1993年7月14日	SFC	情报开发部
《马里奥与瓦里奥》(《MARIO & WARIO》)	1993年8月27日	SFC	情报开发部／APE（对应专用鼠标）
《超级马里奥大陆3》(《SUPER MARIO LAND3-WARIO LAND》)	1994年1月21日	GB	第一开发部

为任天堂代工制作了“《哈姆太郎》系列”和《西红柿大冒险》等一系列GBA卖座游戏，而主持《马里奥＆路易RPG》开发的正是当年负责《超级马里奥RPG》的藤冈千寻。《马里奥＆路易RPG》是一部品质相当优秀的原创RPG作品，该游戏自始至终充满了黑色幽默，对马里奥兄弟以及库巴王等相关的著名角色极尽调侃之能事，让玩家沉浸在欢快气氛中欲罢不能。战斗系统继承了《马里奥故事》的A·RPG模式，马里奥兄弟的连携合作令趣味性和战略性成倍提升。马里奥的金字招牌帮助任天堂连续第五年蝉联日本年末圣诞商战冠军的宝座，也充分证明其依然具有着左右业界局势的市场号召力。2003年末马里奥的人气急剧回升还应该归功于任天堂大手笔的广告策划，该社以数亿日元重金约请了SMAP成员的著名艺人稻垣吾郎出演“《马里奥》系列”广告，在青年消费层确实起到了非常积极的宣传效果。

《马里奥128》到底是怎么样的一款游戏？任天堂和马里奥的未来又将如何？

我们除了期待，还是期待……

“《马里奥》系列”声优担当者 Charles Martinet 生平简介：

1956年生于美国加利福尼亚州圣何塞市，20岁时进入演艺界参与了多部著名电影的演出，他同时还从事声优工作，主要为一些动画片和游戏配音。1991年一个偶然的机会Martinet获悉NOA（美国任天堂）正在招募一名扮演马里奥的电台节目现场播音员，虽然当时他对电子游戏的认知仅限于PONG和PACMAN，但对这份工作却非常感兴趣。当NOA宣传部收到Martinet带着意大利腔的录音磁带时，员工中有人失声大呼：“这就是我心目中的马里奥！！”

此后，Charles Martinet因为给马里奥配音而大红大紫。

主要出演作品：

《超级马里奥64》	N64	1996年6月23日发售
《马里奥赛车64》	N64	1996年12月14日发售
《马里奥聚会》	N64	1998年12月18日发售
《任天堂全明星大乱斗》	N64	1999年1月24日发售
《马里奥高尔夫64》	N64	1999年6月11日发售
《马里奥聚会2》	N64	1999年12月17日发售
《马里奥网球64》	N64	2000年7月21日发售
《马里奥聚会3》	N64	2000年12月7日发售
《超级马里奥ADV》	GBA	2001年3月21日发售
《马里奥赛车ADV》	GBA	2001年7月21日发售
《瓦里奥世界ADV》	GBA	2001年8月21日发售
《路易的鬼屋》	NGC	2001年9月14日发售
《任天堂全明星大乱斗DX》	NGC	2001年11月21日发售
《阳光马里奥》	NGC	2002年7月19日发售
《马里奥聚会4》	NGC	2002年11月8日发售
《马里奥高尔夫家庭版》	NGC	2003年9月5日发售
《马里奥赛车DD》	NGC	2003年11月7日 发售
《马里奥＆路易RPG》	GBA	2003年11月21日发售
《马里奥聚会5》	NGC	2003年11月28日发售

感谢我最亲爱的朋友ANAKIN.W拯救了这篇多灾多难的文章！

感谢提供部分资料援助的日本友人青山昌幸！

本文中销售数据来自《FAMI通》700号纪念特辑、CESA白皮书、NPD销售数据调查等……

《大金刚》(《Donkey Kong》)	1994年6月14日	GB	情报开发部
《马里奥拼图》(《MARIO' S PICROSS》)	1995年3月14日	GB	情报开发部
《马里奥网球》(《MARIO' S TENNIS》)	1995年7月21日	VB	第一开发部
《超级马里奥 耀西岛》(《SUPER MARIO— YOSHI' S AIR LAND》)	1995年8月5日	SFC	情报开发部
《马里奥的超级拼图》(《MARIO' S SUPER PICROSS》)	1995年9月14日	SFC	情报开发部
《马里奥冲击》(《MARIO CLASH》)	1995年9月28日	VB	第一开发部
《超级马里奥RPG》(《SUPER MARIO RPG》)	1996年3月9日	SFC	SQUARE大阪
《超级马里奥64》(《SUPER MARIO 64》)	1996年6月21日	N64	情报开发部
《拼图2》(《 PICROSS 2》)	1996年10月19日	GB	情报开发部
《马里奥赛车64》(《MARIO CART 64》)	1996年12月14日	N64	情报开发部/RARE
《GAME&WATCH怀旧精选》(《GAME&WATCH GALLERY》)	1997年2月1日	GB	情报开发部
《超级马里奥64》(《SUPER MARIO 64》)	1997年7月18日	N64	情报开发部（震动包对应）
《GAME&WATCH怀旧精选2》(《GAME&WATCH GALLERY 2》)	1997年9月21日	GB	情报开发部
《勇破迷魂阵98》(《WRECKING CREW98》)	1998年1月1日	NINTENDOPOWER	情报开发部
《马里奥医生》(《Dr. MARIO》)	1998年6月1日	NINTENDOPOWER	情报开发部
《马里奥的剪影》(《マリオのふぉとぴー》)	1998年12月2日	N64	任天堂/DATT/TOKYO ELECTRON DEVICE(数码相机对应/SD-CARD对应)
《马里奥聚会》(《MARIO PARTY》)	1998年12月18日	N64	情报开发部/HUDSON
《任天堂全明星大乱斗》(《Super Smash Bros.》)	1999年1月21日	N64	情报开发部/HAL研究所
《GAME&WATCH怀旧精选3》(《GAME&WATCH GALLERY 3》)	1999年4月8日	GB	情报开发部
《马里奥高尔夫64》(《MARIO GOLF64》)	1999年6月11日	N64	情报开发部/CAMELOT
《马里奥高尔夫GB》(《MARIO GOLF GB》)	1999年8月10日	GB	情报开发部/CAMELOT
《马里奥聚会2》(《MARIO PARTY2》)	1999年12月17日	N64	情报开发部/HUDSON
《马里奥艺术家VOL.1》(《MARIO ARTIST—ペイントスタジオ》)	1999年12月	64DD	情报开发部
《马里奥艺术家VOL.2》(《MARIO ARTIST—タレントスタジオ》)	2000年2月	64DD	情报开发部
《超级马里奥兄弟DX》(《SUPER MARIO BROS.—DX》)	2000年3月1日	GB	情报开发部
《马里奥网球64》(《MARIO TENNIS 64》)	2000年7月21日	N64	情报开发部/CAMELOT
《马里奥故事》(《PAPER MARIO 64》)	2000年7月21日	N64	情报开发部/INTELLIGET SYSTEMS
《马里奥艺术家VOL.3》(《MARIO ARTIST—ポリゴンスタジオ》)	2000年8月	64DD	情报开发部
《马里奥网球GB》(《MARIO TENNIS GB》)	2000年11月1日	GB	情报开发部/CAMELOT
《马里奥聚会3》(《MARIO PARTY3》)	2000年12月7日	N64	情报开发部/HUDSON
《超级马里奥ADV》(《SUPER MARIO ADV》)	2001年3月21日	GBA	情报开发部
《马里奥赛车ADV》(《MARIO CART ADV》)	2001年7月21日	GBA	情报开发部
《路易的鬼屋》(《LUIGI MANSION》)	2001年9月14日	NGC	情报开发部
《任天堂全明星大乱斗DX》(《Super Smash Bros.Melee》)	2001年11月21日	NGC	情报开发部/HAL研究所
《超级马里奥ADV2》(《SUPER MARIO ADV2》)	2001年12月14日	GBA	情报开发部
《阳光马里奥》(《SUPER MARIO SUNSHINE》)	2002年7月19日	NGC	情报开发部
《超级马里奥ADV3》(《SUPER MARIO ADV3》)	2002年9月20日	GBA	情报开发部
《马里奥聚会4》(《MARIO PARTY4》)	2002年11月8日	NGC	情报开发部/HUDSON
《任天堂PUZ精选》(《NINTENDO PUZ COLLECTION》)	2003年2月7日	NGC	情报开发部/INTELLIGET SYSTEMS
《瓦里奥制造》(《MADE IN WARIO》)	2003年3月21日	GBA	情报开发部
《超级马里奥ADV4》(《SUPER MARIO ADV4》)	2003年7月11日	GBA	情报开发部
《马里奥高尔夫家庭版》(《MARIO GOLF FAMILY TOUR》)	2003年9月5日	NGC	情报开发部/CAMELOT
《马里奥赛车－双重冲击》(《MARIO CART DD》)	2003年11月7日	NGC	情报开发部
《马里奥＆路易RPG》(《MARIO&LUIGI RPG》)	2003年11月21日	GBA	情报开发部/ALPHA DREAM
《马里奥聚会5》(《MARIO PARTY5》)	2003年11月28日	NGC	情报开发部/HUDSON

注.《Donkey Kong Jr.》系列虽然马里奥角色继续出现，但不再收入本年表中。

小编与上帝

在制作本期“小编与上帝”时突然发生了一起悲剧：编辑部的Email信箱突然中了MyDoom病毒，《游戏·人》专用信箱gamer@ucg.com.cn里的信件全部报废！幸好平信不会中病毒，所以这才有了这期的“小编与上帝”，否则的话……只有哭了。

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

上海 陈画：本人是一个天生对美女就没有免疫力的人，所以本人对《游戏·人》每辑的封面都颇为期待。汗……上辑没出之前我YY了好久，没想到还是那位“伊东美口关”(那个字我打不出来)。她已经是第二次当《游戏·人》的封面了吧？第一次可以说是胜负师的个人爱好，那这第二次呢？莫非泰坦也……？虽然她是美女，不过我想换一个还是更好吧？

日版的《007 所有或一无所有》中，这位“伊东美口关”可是邦德女郎啊！可见胜泰二人组的眼光还是不差的。说到美女，如果我们的“选美活动”顺利的话，以后就可以让国产美女上阵了！

CV17：上期《游戏·人》里的小说可真多，《空月亮》、《无间塔》、《贱龙谍影：自由之仔》、《漂泊的故事》、《YOU WERE THERE》……已经快一半页数了。一般说来，游戏小说可以分为两种。一种是以某个游戏为背景的剧情小说，此种小说有局限性，如果没玩过这个游戏的话，多半不会感兴趣。除非作者的文笔很好；另一种是以玩家为背景的写实小说，此种小说的局限性在于往往游戏只不过是一个幌子，把游戏换成集邮、上网等爱好也一样成立。这是我的分类方法，对于《游戏·人》上的小说我个人是没意见，不过本人的审美观向来不是大众型的，肯定有人会骂的。

从目前的情况来看，反对的读者不多，说明大家还是认可了。倒是有不少读者来信问为什么上辑《游戏·人》里栾东没有写小说呢！最后对你的分类佩服一下。

CANVUS：每辑的《游戏·人》中都有一些巨专业的文章，看得让人大汗。像原来的那个什么《银英传中的管理学》(名字不太记得了)，上一辑里的《游戏中的数学》，作者不但专业知识深厚，对游戏或动漫的了解也令人汗颜，服了。不知这次是什么文章，希望不要让我失望，越深奥越好，看不懂就对了！(旁白：这人有病……)

你可真是料事如神，这一辑还真有这样一篇文章：《让理想插上翅膀——游戏里的原创飞行器杂谈》。作者是北航里的高材生，文章专业无比。

广西 薛靖：“映画馆”没了……本来挺喜欢的。那种大片早就已经看得不想看了，正想泰坦推荐两部比较另类的片子呢！(恶趣味的也行啊！)哈哈。

“映画馆”本来就不是一个固定栏目，有好的内容，自然就会上。所以这一辑就有了。

马西马路(贱兔)：小弟和胜负师有一样的爱好，那就是收集美女图。这次献上小弟收藏多年的美女图若干张，希望胜负师大人能够用来当《游戏·人》下一辑的封面。怎么样？不差吧？HAHAHAHA……

图我已经代胜负师收下了，多谢你的好意。可惜用来当封面的图一定要足够大，即使是标准的壁纸大小(1024×768)这么大都不行。而且封面需要一张长图，这就更难找了。

天津 陈彬：《游戏·人》的CD好像卖点在于创意，而非CD内容。上一辑的CD就很令人意外，我猜应该会有很多人觉得不满。理由有二：一、《游戏·人》不是《游戏机实用技术》(我从1999年就开始买了，算FANS了吧？)，很多人对《游戏机实用技术》的小编根本不熟，因此对于小编们推荐的歌曲也不太感兴趣；二、CD中的曲目，经典归经典，但绝大部分都是很老的曲目，对于新玩家来说很难引起共鸣；三、个人因素太重。说了半天，其实个人还是挺喜欢，我想《游戏机实用技术》的FANS都会感兴趣吧？个人对下一辑《游戏·人》赠送的CD比较感兴趣，不知会以何种方式出现。

答案是——SCE游戏金曲！其实大家的反应还好啦，毕竟经典这两个字可不是随便写的。不过CD的挑选可真是有点困难。现在下一辑的CD已经确定了，依然创意十足。你的分析有板有眼，看来阁下适合去当证券分析师。(玩笑)

天幻网的莫古利：终于……终于在《游戏·人》上出现了一篇有实用价值的“邪道攻略”！废话就不多说了，大家一定都知道我说的是《<最终幻想X-2>一周目100%通关之道》了。当年我们天幻网上讨论这个话题N久，最后得出的结论是最多97%～98%。没想到小编们这么厉害。我照着打了一遍，艰难地成功了。当时看到要在一周目完成100层迷宫时心里一凉，结果往后一翻才发现后面还附了一篇《一周目ベベル百层迷宫废柴攻略》——实在是太贴心了！其实我开头那句话不是在讽刺，不过原来的那些“邪道攻略”可真够老的，连《鲁多拉的秘宝》这种1994年的游戏都出来了，让我寒一个先。

说到“邪道攻略”没有时效性，这的确是一个无法回避的问题。不过既然是“邪道攻略”，肯定是在游戏已经被人摸得很透时才能出现了。所以实在是快不起来啊！不过当我看到那篇《鲁多拉的秘宝》的邪道攻略时(本人是《鲁多拉的秘宝》的金刚石杆FAN)，心里仿佛有一阵暖流流过——没想到世界上还有人和我一样执着于这个游戏啊！(个人感受，仅供参考。)

北京 BUTEFUL：上次是泰坦，这次是胜负师，下一次应该是泰坦写卷首了吧？不要让我失望哦！我很喜欢你上次写的那个东东。加油！

……(泰坦语：欲赞扬本次卷首语的人请发信至1@ucg.com.cn，对本次卷首语不满的人请发信至gamerreafagagqjkasduw@ucg.com.cn。以上为玩笑，不要信。)

天从云剑：第5辑里的《游戏产业历史上的二十五个愚蠢决定》是一篇好文，可惜最后作者非要加上一个《血狮》。此游戏之烂我就不多说了，不过名列游戏产业史上最蠢似乎有点夸张。而且看得来关于《血狮》的描述明显不如前面好，可惜了一篇强文。

似乎对中国游戏抱有期望的玩家并不是很多，大家都已经习惯了玩国外的游戏。这，也许就是《血狮》后遗症吧！庄子说：“哀莫大于心死。”确实很可怕啊！

北京 刘侠：“小编与上帝”就是一页读编问答+一页游戏人介绍吧？上次那个游戏贵族可真够逗的，不过也挺佩服他们的。在中国是不可能出现这种人物的，希望再过10年能够有吧。关注下一次的游戏人介绍。

呵呵，本来想把“小编与上帝”办成一个大杂烩式的栏目，但后来觉得和“游戏人”这个主题关系不大，于是就改成读编问答+游戏人介绍的形式了。能得到大家的认可真是太好了。

游戏人档案：アトリエ大熊猫

话说有一天纱迦正在研究《射雕英雄传》为什么能在日本卖过一万套，于是乎就理所当然地想知道金庸老先生在日本的地位。结果上GOOGLE一搜索，来到了一个叫“アトリエ大熊猫”的古怪网站。一进网站自然是有GALLERY先进GALLERY了，进去一看，好家伙，这么多金庸的同人画啊！这画风可真强，好像在哪里见过，又想不起来。纱迦马上将图片一一另存为，然后再一逛，又发现了N多《红楼梦》的图片，彻底拜服。

不过总觉得这个画风很熟，但一直想不起在哪儿见过。后来观看了作者的个人档案才恍然大悟：原来アトリエ大熊猫竟然是WIN版、PS/SS版《水浒传 天导一百零八星》人设，同时也是《大航海时代Ⅳ》的人设！要知道《大航海时代Ⅳ》的PS版在国内人气超高，除了游戏素质一流外，游戏超绝美形的画风也是一个相当重要的因素。如此发现，令纱迦欣喜不已。

アトリエ大熊猫对世界文学很有造诣，除了金庸小说和《红楼梦》外，最喜欢的小说还有《约翰·克里斯朵夫》（罗曼·罗兰）、《三个火枪手》（大仲马）、《九三年》（雨果）。而同时也很喜欢《棋魂》这样的漫画，涉猎极广。アトリエ大熊猫笔下的金庸和《红楼梦》角色，虽然不能说是尽善尽美，但已颇具神韵。（アトリエ大熊猫的网址是 http://homepage1.nifty.com/~panda）

▼这位是《书剑恩仇录》里的翠羽黄杉霍青桐。



▲人见人爱、我见犹怜的恒山派小师太仪琳。

▼看到这个日版花袭人，你是否有“花气袭人知骤暖”的感觉呢？





▲这可不是《大航海时代Ⅳ》的角色，她是香香公主喀丝丽啊！

▶这两位是《笑傲江湖》里的宿命对手——任我行VS.东方不败。



▼一看便知是高鹗笔下的经典场面——黛玉焚稿。



游戏佳人征集活动

从《游戏·人》第一辑面世到现在，我们的读者中女性玩家占据了相当一部分，而撰稿队伍中也不乏女生加盟。经过一段时间的策划，我们决定在进行一次“游戏佳人征集活动”（笑），所有《游戏机实用技术》及《游戏·人》的女性读者、撰稿人，所有爱好动漫游戏的女性玩家均可参与。最终评选出的优胜者将会获得丰厚的奖品，并有机会出现于内文神秘栏目中甚至直接成为《游戏·人》的封面女郎！如果身为女性玩家的你对自己有信心，那么就请按照下面的要求将相片发来，说不定会有意外的惊喜哦！

相片及附件要求

· 可以是普通生活照片、Cosplay相片或经过处理的艺术照片
· 提供的相片数量在3张或3张以上
· 附自我介绍文字500字以上
· 提供真实姓名，详细联系地址

传统相片要求

· 扩洗为15CM宽（长宽比近似为3:2时）的大幅相片，加等大纸板于信封内防止折叠
· 画质尽可能清晰锐利，颜色饱和
· 邮寄地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《游戏·人》收 邮编730000

数字相片要求

· 至少300万像素，最好500万像素
· 拍摄时注意打光和对焦，尽可能使用ISO100或以下的感光值以减少电子燥点。
· 电子邮件地址：gamer@ucg.com.cn 注意邮递大容量相片时请预先发邮件联系并附相片缩略图，我们会提供直接传递的方式。友情提醒，邮箱容量与最大邮件容量不是相等的。





下辑《游戏·人》将会有更详细的方案公布，敬请期待。

文：胜负师

《游戏·人》第六辑音乐CD介绍

SCE 游戏音乐 专辑

SCE无疑是当前电视游戏产业最强大的硬件商，而它作为软件商也有相当不俗的表现。早在PS时代，SCE就以其前卫的理念、出色的创意，创作了一批被玩家所认可的佳作。而这些作品能够令人留下深刻的印象，除了游戏本身具有的特色外，SCE的游戏音乐也时常为人津津乐道。音乐是SONY娱乐帝国重要的组成部分，而SONY旗下有潜质的音乐人和歌手不计其数，这也为SCE的游戏音乐提供了坚强的后盾，众多经典之作也应运而生。以下选取的十多首歌曲或乐曲只能算是SCE游戏音乐中的冰山一角，（选曲时包括了《龙骑士传说》、《双心》、《拉米乐队》等十几个系列作品的数十首歌曲，去除一些以前曾收录过的曲目，依然有不少都难以取舍）可能不具备绝对的代表性，但想必已经能够让多数听者领略到索尼游戏音乐的魅力了。

另外，关于是否需要放歌词这一点，从读者调查来看也有比较大的分歧，我和泰坦也讨论了一下。到底是不放歌词"偷懒"还是放歌词占版面一时也让人两难。最后为了给其他的精彩文章让路，迫不得已本期的CD内容介绍从原本的5页缩减到了1页，我想肯定会引起一些乐迷的不满，但结果是大家在这一期可以多看到一篇万字左右的文章，其中的轻重优劣应该也是见仁见智吧。当然，如果大家对某首歌的歌词特别感兴趣，也可以来信或发电邮，我会与多边形商量，在UCG的"游戏立方"栏目中陆续放出。这次还请大家见谅。

1.《荒野兵器》主题曲：TO THE END OF THE WILDERNESS
2.《荒野兵器2》主题歌：WHAT KIND OF TIME BUT,ONE MAN DOES NOT.
3.《荒野兵器3》主题歌：ADVANCED WIND
4.《荒野兵器3》片尾曲：WINGS
5.《荒野兵器F》片尾曲：FOOTPRINTS

"《荒野兵器》系列"从1996年在PS主机上诞生以来，不断发展，已然成为了SCE旗下最具生命力和影响力的RPG佳作，而该系列一贯的高品质音乐也早已成为FANS所追捧的重要元素。从初代悠扬的口哨声到重制版抒情的原创片尾曲，都足以让每个喜欢这一系列的玩家动容。这里精选的5首歌曲是"《荒野》系列"发展的一个小小的见证，也希望不熟悉《荒野》的听者能够从另一个角度去了解SCE首席RPG的内涵。

6.《暗黑编年史》主题歌（美版）：Time is changing

《Time is changing》在UCG读者中的人气之高是完全出乎我意料的。歌曲与游戏之间主题超高的相融性可能是令玩家产生共鸣的主要原因。只是日本歌手的英语发音始终是个硬伤，在美版的《暗黑》中我们可以更真切地感受这首主题歌的魅力。不谈演唱技术，就说歌手对于同一歌曲的不同理解也可以让我们再次聆听经典时感知一丝新意。

7.《妖精战士》主题曲
8.《妖精战士》主题曲（慢版）
9.《妖精战士3》片尾曲（英文）：Way To The Earth

《妖精战士》无疑是让我们初见SCE制作实力的作品，只可以在第三作的舍本逐末之后，这个原本大有可为的系列随之走入低谷。但这一切并不影响系列音乐的经典程度。历代不变的主题曲给予系列一种大气的传承，而慢版变奏也为这首曲子增加了更多的浪漫气息。即便是评价不高的《妖精战士3》，其片尾曲也会让听者驻足。特别选择了这首歌的英文版，想必听过了玩家不多。

10.《波波罗古罗伊斯物语3》主题歌：瞳の扉

猫太十分喜欢的一个系列，尽管有些低龄，但它表示出来了纯真与孩子们的执着却同样会让成年人会心一笑。而这首歌曲无疑将游戏清新的风格表露无遗，有着让人心旷神怡的魔力。"听这样的歌就像是在看宫崎大神的电影。"这……是我的感觉。

11.《GT赛车2》片尾曲演奏版：BLUE LINE

上辑CD中GOUKI推荐的这首《BLUE LINE》演唱版可以说是大受好评，那么演奏版是不是也会把大家的耳朵叫醒呢？我想答案是肯定的。萨克斯的简约或许会比女声更直接地体现旋律本身。在最强赛车游戏系列中存在着如此悠扬的曲子或许是个意外吧。

12.《阿兰多拉》主题曲
13.《阿兰多拉》片尾曲

"熟悉的主题曲，陌生的片尾曲"，这可能会是不少人对于这两首歌曲的感觉。熟悉是因为在PS时代，尝试《阿兰多拉》的玩家不在少数；陌生是因为这个游戏实在是太难了，真正有耐心和毅力将其通关的玩家应该在少数。"PS上的《萨尔达》"是我对于《阿兰多拉》一代的评价，（至于3D化的二代我则完全不会承认那是"阿兰多拉"）而它的音乐同样可以获得很高的评价，不知您是怎么认为的？

14.《ICO 古堡迷踪》主题歌：You Were There

"大陆版PS2的首发游戏"，当给《ICO 古堡迷踪》戴上这样的光环，那它的意义自然就不是所谓的销量可以抹杀的。众所周知，《ICO》是款叫好不叫座的游戏，在叫好声中想必包括游戏音乐。这首主题歌的完整版因此而值得珍藏。

15.《到哪里都在一起》多罗主题曲：どこでもいっしょ
16.《到哪里都在一起》插曲：上手な恋のさがし方

SCE的吉祥物是什么？很多人都会不假思索地回答是小猫多罗。如果不是猫太的推荐，我想我并不会了解多罗的游戏音乐会是一个什么样的概念。是可爱、活泼、顽皮吗？主题曲可能体现的是这些，但游戏音乐绝不是仅仅如此。《到哪里都在一起》有着风格各异的BGM和插曲，这让我相当惊奇。而这首《上手な恋のさがし方》却一下子将我吸引，闭上眼睛聆听，你是否会产生在落日沙滩上漫步的错觉呢？

17.《空中猎人》主题歌

PS2早期的个性化空战游戏《SKY GUNNER》或许并未引起很多人的注意，但这首主题歌却通过各种途径不停传唱。空灵的旋律与自由翱翔于天际的游戏主题不谋而合。看过片头动画的玩家一定会为精致的画面与完美的分镜喝彩，但如果将电视的音量调到最低，你会发现完全没了感觉。游戏音乐的魅力也正在于此！不过就算只是在CD中将这首歌曲单独聆听，同样会为之感动。音乐，是世界的语言。


WILD ARMS®
The planet named FARGAIA slowly but surely loses its green, and changes to the wasteland...
Severe environment and the cruel monsters threaten life, people still hang on the planet.
In such a wild world, there are adventurers who ask for a thrill or a dream. People call them "Migratory Bird".
Alter code: F
ワイルドアームズ アルターコード：エフ



ISBN 7-88833-301-X

游戏机实用技术杂志社 制作
吉林音像出版社 出版